

オジサンの描き方

How to draw OJISAN

よく見かける
中年サラリーマンから
素敵なナイスミドルまで
貴女の胸がときめくオジサン73人



オジサンのイラスト集としても楽しめます

KOSAIDO



廣済堂出版

幾多の苦難を乗り越え、
人生経験を積み重ね、
刻まれるシワとともに
男らしさを熟成させた男性

"OJISAN"
「オジサン」

本書は、
そんな味わいに満ちたオジサンを
フィーチャーし、
オジサンを描くために必要な知識と、
多種多様なオジサンキャラクターたちの
魅力を凝縮した、
全てのオジサン好きに贈る一冊です。



深く年輪のように
刻まれたシワ

人生経験の豊かさを
感じさせる余裕の笑み

全身から
ただよう
大人の色気

老いても
光を失わない瞳

オジサンの 描き方

HOW TO DRAW OJISAN

WE LOVE OJISAN

貴女はオジサンが好きですか？

青年期をとうに過ぎ、体は衰え、肌の張りはなくなり、皮膚が垂れ下がって体中はシワだらけ。抗えない老化に苛まれながらも、家族や誰かのために頑張り続ける「オジサン」と呼ばれる男性たち。

ときにはネガティブなイメージで蔑まれてしまうこともある彼らですが、積み重ねた人生経験によって男らしさは熟成され、渋さと包容力を持ち合せた、魅力的な中年男性へと進化していきます。

この本は、そんなオジサンたちが好きで好きでしょうがない貴女へ贈る、オジサンの描き方とそのバリエーションをまとめた一冊です。



Point 1 オジサンが描けるようになる

オジサンが好きだという漫画家、イラストレーターの方から、ときどきこんなお話を聞きます。
「若い男性の顔や体は描けるけど、オジサンの顔や体は描くことができない」
「どうやったら魅力的なオジサンを描けるのかわからない」

本書の第1章「基礎編」では、オジサンの体型を4つのパターンに分け、顔と体の描き方を解説しています。オジサンの描き方がまったくわからないという方でも、この章から見れば、オジサンを描くための基本的な特徴を覚えることができます。続く第2章以降では様々なオジサンを紹介していますので、これを参考に模写をするなど、魅力的なオジサンを描くのに役立てて下さい。この本を読み終わる頃には、魅力的なキャラクターを作るコツがつかめるはずです。





Point 2 イラスト集としても楽しめる

本書の第2章以降では、5人のオジサン好きイラストレーターが描いた魅力的なオジサン73人をコレクションしました。第2章では、仕事や趣味に精を出すオジサンたちを。第3章では、オジサンからさらに年齢を重ねたおじいさんの魅力に迫り、第4章ではイケメンなオジサマたちが乙女ゲームさながらのシチュエーションでお出迎え。第5章では、戦士や魔法使い、宇宙戦艦の艦長、武将たちといった、様々な空想世界のオジサンが登場。最後の第6章では、悪役やヒーローといったTV画面の向こうで活躍するオジサンがページを彩ります。

オジサンは好きだけど絵だけ楽しめればいい、という純粋なオジサン好きの方にとっても、オジサンイラスト集としてお楽しみいただける内容になっています。



それではごゆっくり
お楽しみください♡

GO!

Contents

2 はじめに

第1章 基礎編

- 6 オジサンのタイプ
- 8 描いてみよう：顔
- 16 年齢による変化：顔
- 18 顔のバリエーション
- 22 性格やイメージから描く
- 24 年齢による変化：体
- 26 描いてみよう：体
- 28 描いてみよう：腕・手
- 30 描いてみよう：脚・足
- 32 コラム デフォルメの魅力

第2章 仕事・趣味編

- 34 仕事や趣味に勤しむオジサン
- 46 シチュエーション別デッサン
- 62 コラム 日本のオジサンと海外のオジサン

第3章 夢のロマンスグレー編

- 64 渋みを増したおじいさんたち
- 69 シチュエーション別デッサン
- 72 コラム 魅力的なおじいさんとは？

第4章 乙女ゲーム編

- 74 乙女ゲーム風オジサン
- 82 シチュエーション別デッサン
- 90 コラム 乙女ゲーム世界のオジサン

第5章 ファンタジー・SF・歴史編

- 92 ファンタジーに登場するオジサン
- 100 SF に登場するオジサン
- 102 歴史に登場するオジサン
- 106 シチュエーション別デッサン

第6章 映画・海外ドラマ編

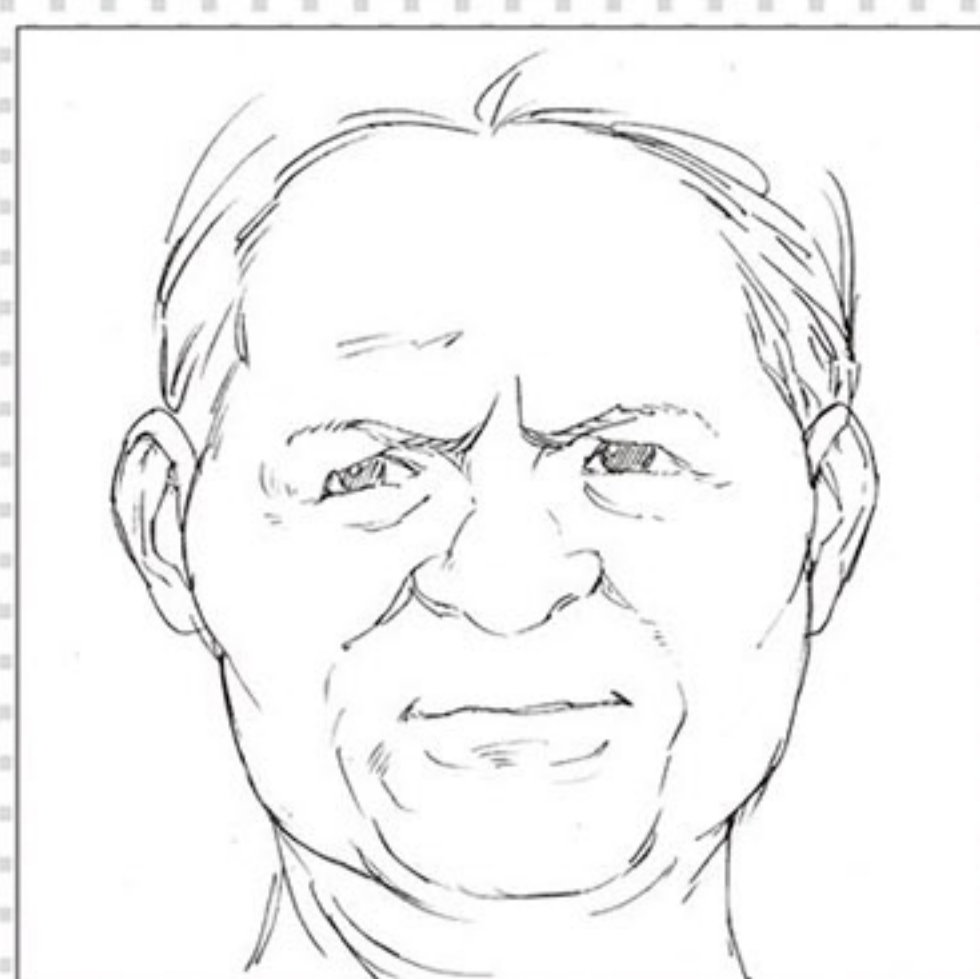
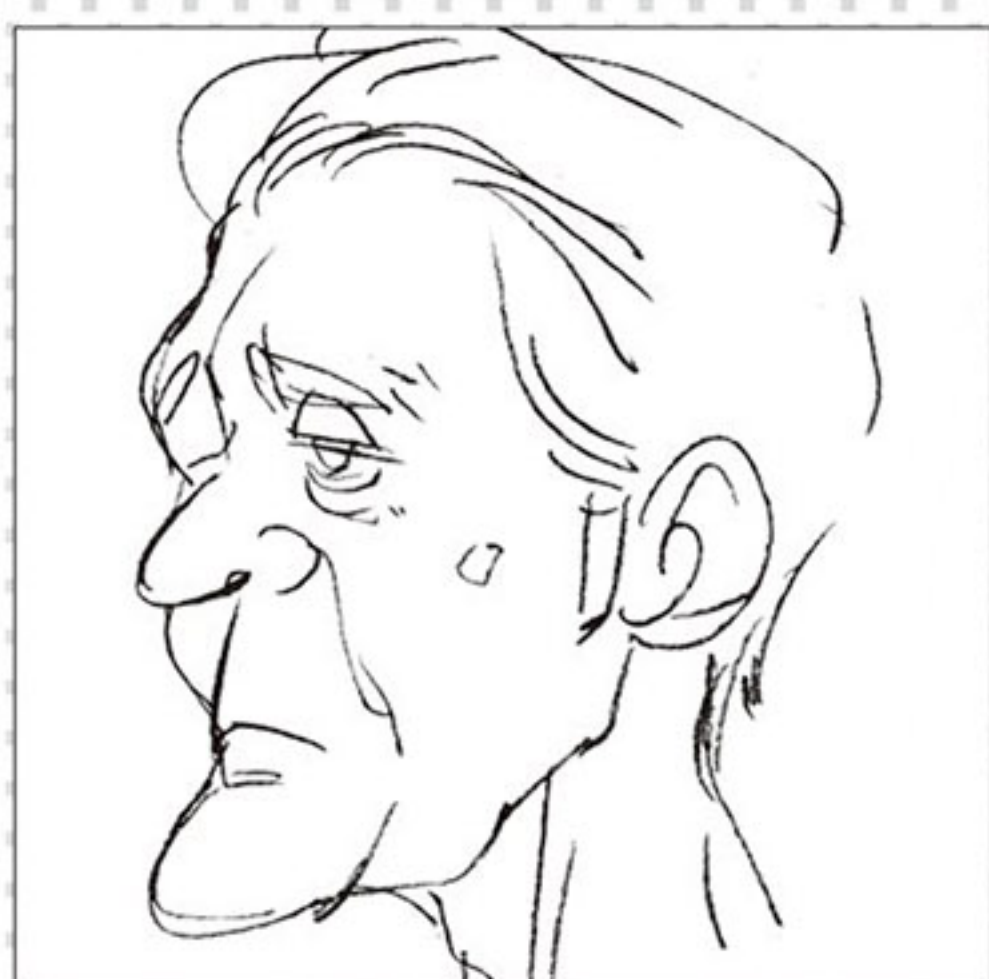
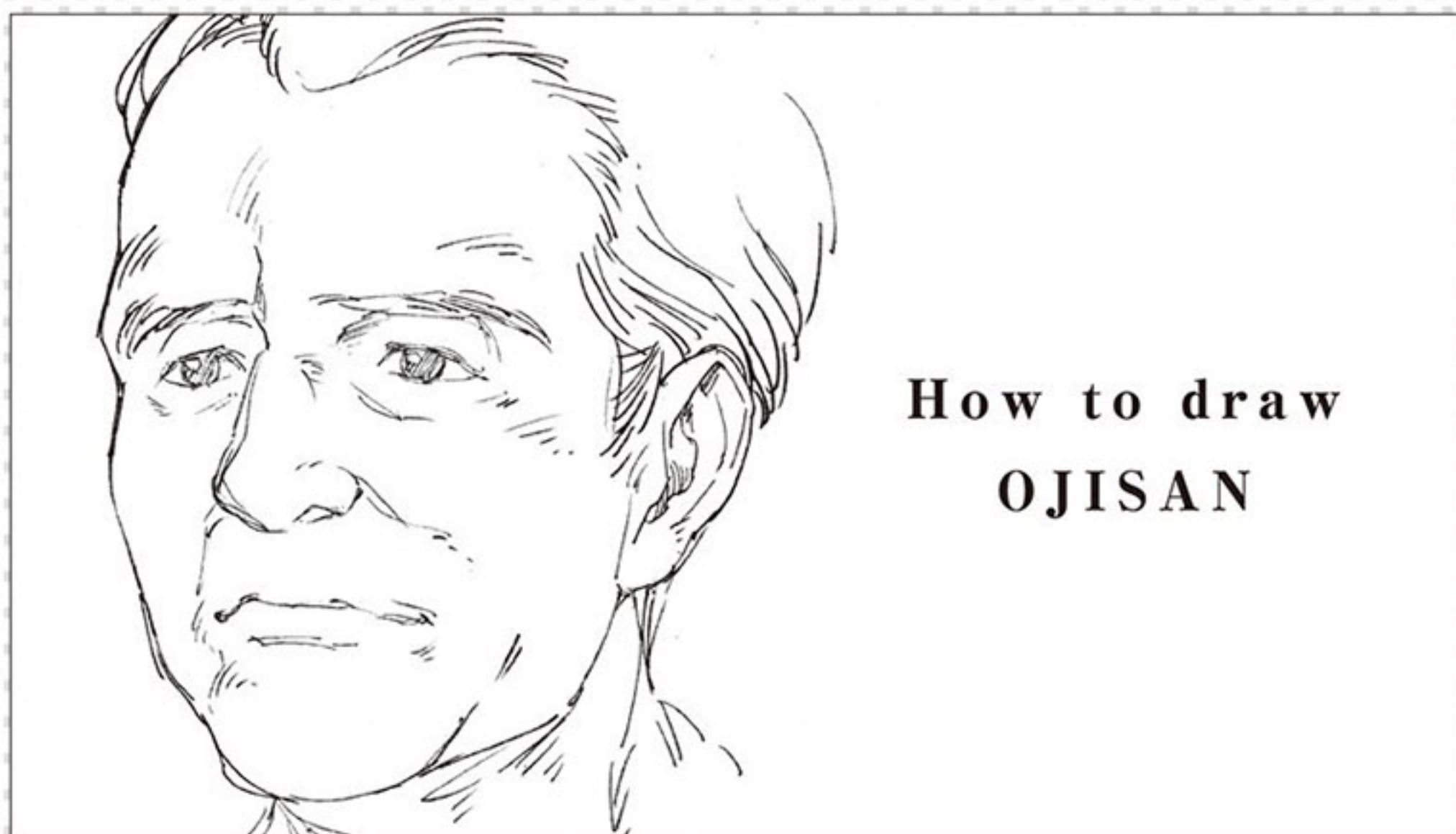
- 116 洋画や海外ドラマに登場するオジサン
- 126 シチュエーション別デッサン
- 142 キャラクター索引
- 143 イラストレーター紹介



オジサンの描き方

第1章

基礎編



オジサンのタイプ

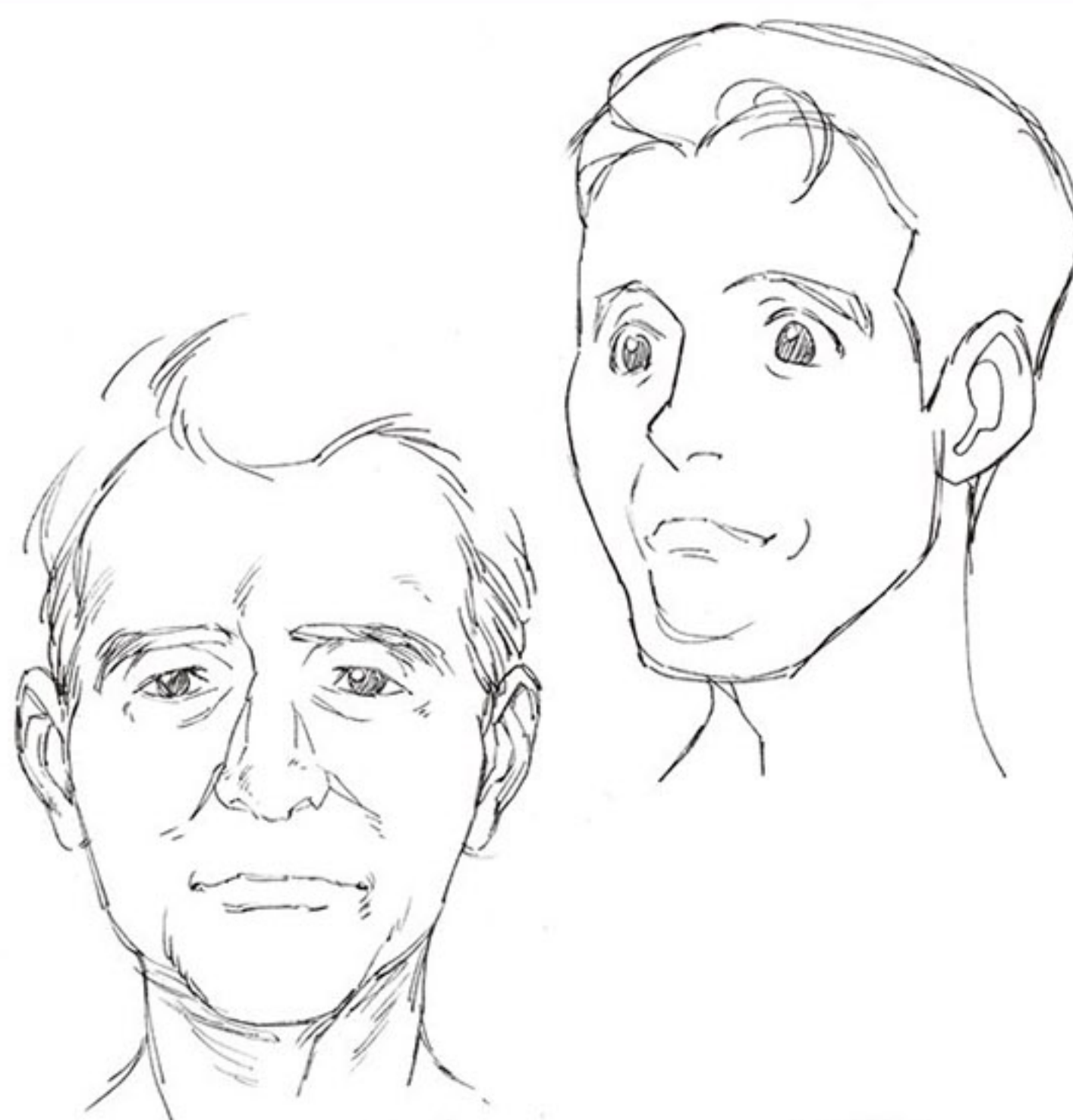
ひとことに「オジサン」と言っても、一体どんな人をオジサンと呼ぶのか。その基準は人によってまちまちだが、ここでは本書におけるオジサンの基準と、扱うオジサンのタイプを紹介しよう。

オジサンの基本

「おやじ」、「おっさん」、「オジサマ」など、オジサンを表現する言葉はたくさんあるが、実際にオジサンと呼ばれる人たちは何歳から何歳までの人なのだろうか？ 10代20代の若者からすると30歳を超えたらオジサンだという声もあるかもしれないが、本書では40代～50代の男性キャラクターをオジサンとしてメインに扱い、加えて60代を超えた男性もオジサンのバリエーションとして紹介していく。

オジサンを描く上でまず最初に抑えておきたいポイントは、顔と体。オジサンの場合、どちらも加齢によってシワができる点が特徴だが、その人がどんな体型をしているかによってもシワのでき方が異なってくる。

第1章では、体型別の顔と体の描き方を紹介している。まずはこの章を読んで基礎的な知識を身に付け、後の章で応用していこう。



わりというタイプ

「オジサン」と聞いて最初に思い浮かぶイメージは何だろうか。多くの場合、働くサラリーマンやお父さんなどが浮かんでくるのではないかと思う。若さで何でも乗り切れた時代はどうに過ぎ去り、肉体はどんどん衰えていく。そんな変化にもめげず、オジサンは妻子のためと、仕事に精を出すのである。

また、仕事とは別に、趣味や嗜好など自分の好きなことにひたすら没頭するオジサンもいる。欲望に忠実なオジサンたちの姿は、それはそれで生き生きとしているように見える。

第2章では、そんな仕事や趣味に精を出すオジサンを紹介している。オジサンが働く姿や、日常の中でふと見せる表情、しぐさに興味がある人はこちらを覗いてみよう。



枯れタイプ

世の中には、寄る年波に逆らうことをせず、ありのままの今の自分を受け入れて人生を楽しむ男性たちが存在する。

長い人生を経て髪の色も変わる年齢になった彼らは「おじいさん」と呼ばれ、オジサンだった頃の、「偉くなりたい」、「女性にモテたい」、「金を稼ぎたい」といったギラついた欲望を捨て去っている。彼らは渋さや落ち着き、人に対する優しさ、包容力などを身につけて、まさに紳士といえるような雰囲気を出している（一方で、ギラついた欲望を持ったままおじいさんになる人もいる）。

第3章「夢のロマンスグレー編」は、そんな理想とも呼べる素敵なおじいさんたちを紹介。オジサンとはまた一味違った年上男性の魅力を知ることができる内容になっている。



乙女心をくすぐるタイプ

多種多様で魅力的な男性キャラクターが登場する乙女ゲームにもオジサンは登場する。10代20代のイケメンキャラクターたちと同じように精悍な顔立ちで描かれ、その姿はオジサンというよりも「オジサマ」と呼ぶ方がしっくりくる。

このタイプのオジサンに特徴的なのは、とにかく見た目が若々しいことである。乙女ゲームでは30歳も過ぎれば人生経験豊富な年上キャラクターとして扱われ、40代のキャラクターが登場しても見た目は30代だったり、実年齢より若く描かれる傾向にある。

第4章「乙女ゲーム編」では、乙女ゲーム風オジサンをコンセプトに総勢10人のオジサマが登場。同章のシチュエーション別デッサンでは、ゲーム内の一場面を想定したようなスチル風のデッサンもあるので、このタイプのオジサンが好きな方は参考にしてみたい。



頼れる男タイプ

ファンタジーやSF、歴史を題材にした作品に登場するオジサンは、多くの場合、経験に裏打ちされた知識や技術によって若い世代を導くサブキャラクターとして描かれる。「この人なら何とかしてくれる」という安心感を持ったキャラクターにオジサンが多いのは、作り手や受け手の中にある、「頼れる存在」としてのオジサンの共通イメージがあるからだろう。

師匠や上官のような味方ポジションであれば心強く、敵対する勢力であれば、手ごわい相手として立ちふさがる。空想世界におけるオジサンは、力強さやたくましさの象徴といえる。

第5章「ファンタジー・SF・歴史編」では、物語上でよく登場するオジサンを紹介。自分が作っている作品でオジサンキャラクターを登場させたいと思ったときは、この章を見ると参考になるだろう。



実写タイプ

映画やドラマには、魅力的なオジサンが多数登場する。中でも海外の作品では、主役をはじめとした重要人物に40代50代のベテラン俳優が起用されるケースが少なくない。プロの撮影スタッフによって演出された映像は、俳優たちの表情を魅力的に映し出し、視聴者の頭の中で作品が動き出してしまうほどの想像力を与えてくれる。

レンタルを開始した作品であればいつでも気軽に借りられるという点や、テレビで放送された作品は録画できるという資料性の高さも相まって、実写作品はオジサンを描くのにとっても適した題材だといえるだろう。

第6章は、そんな洋画や海外ドラマの中でよく見るオジサンを中心に紹介。アクション系、コメディ系、西部劇といった映画ジャンル別のオジサンのほか、海外ドラマ系のオジサンも登場。後半のシチュエーション別デッサンではストーリー調のデッサンも収録しているので、ぜひ参考にしてみたい。



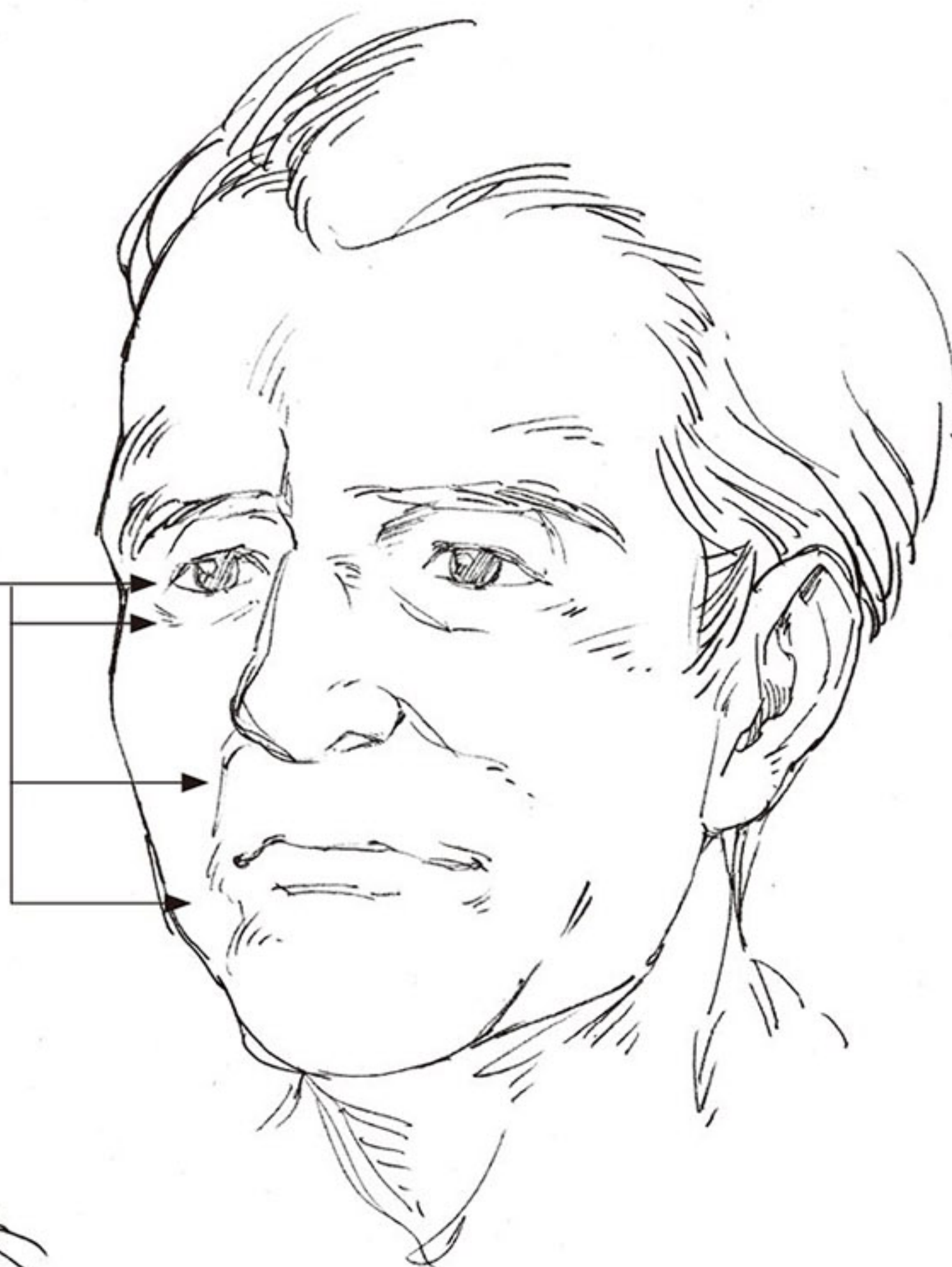
描いてみよう：顔

オジサンの特徴である加齢による変化の多くは、シワやたるみとなって顔にあらわれる。代表的な体型パターンごとの特徴を紹介しよう。

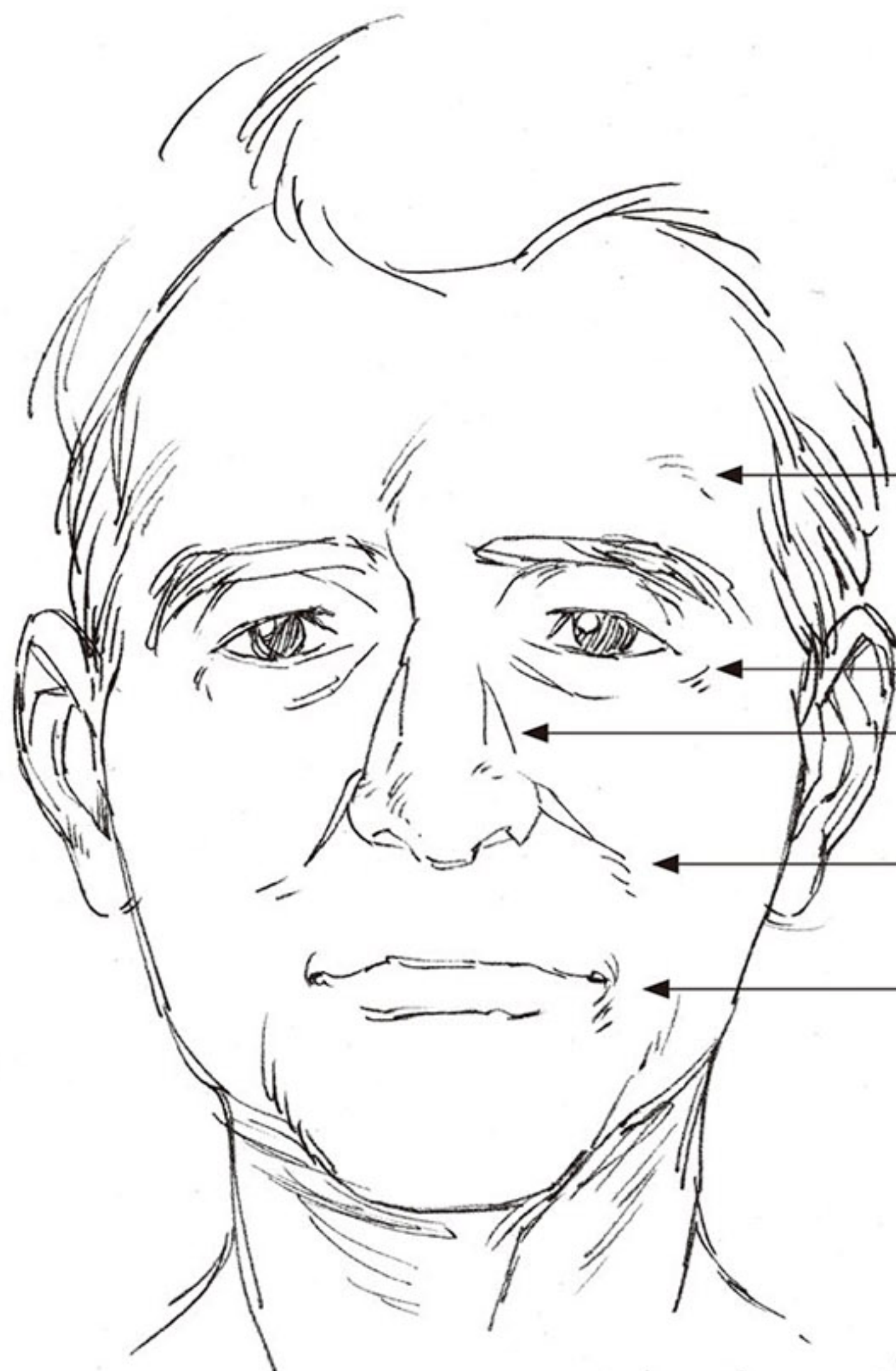
標準体型(40代)

一般的に中年男性とは40代の男性を指すことが多い。標準体型の人は、痩せすぎ、太りすぎといった身体に目立った特徴がない分、最初は描きづらいかもしれないが、あらゆるキャラクターのベースになるので押さえておこう。

主に目尻、目元、ほうれい線、口元の部分に年齢によるシワやたるみがあらわれます。



顔の中にそれぞれ線を描き加えることで年齢を表現します。

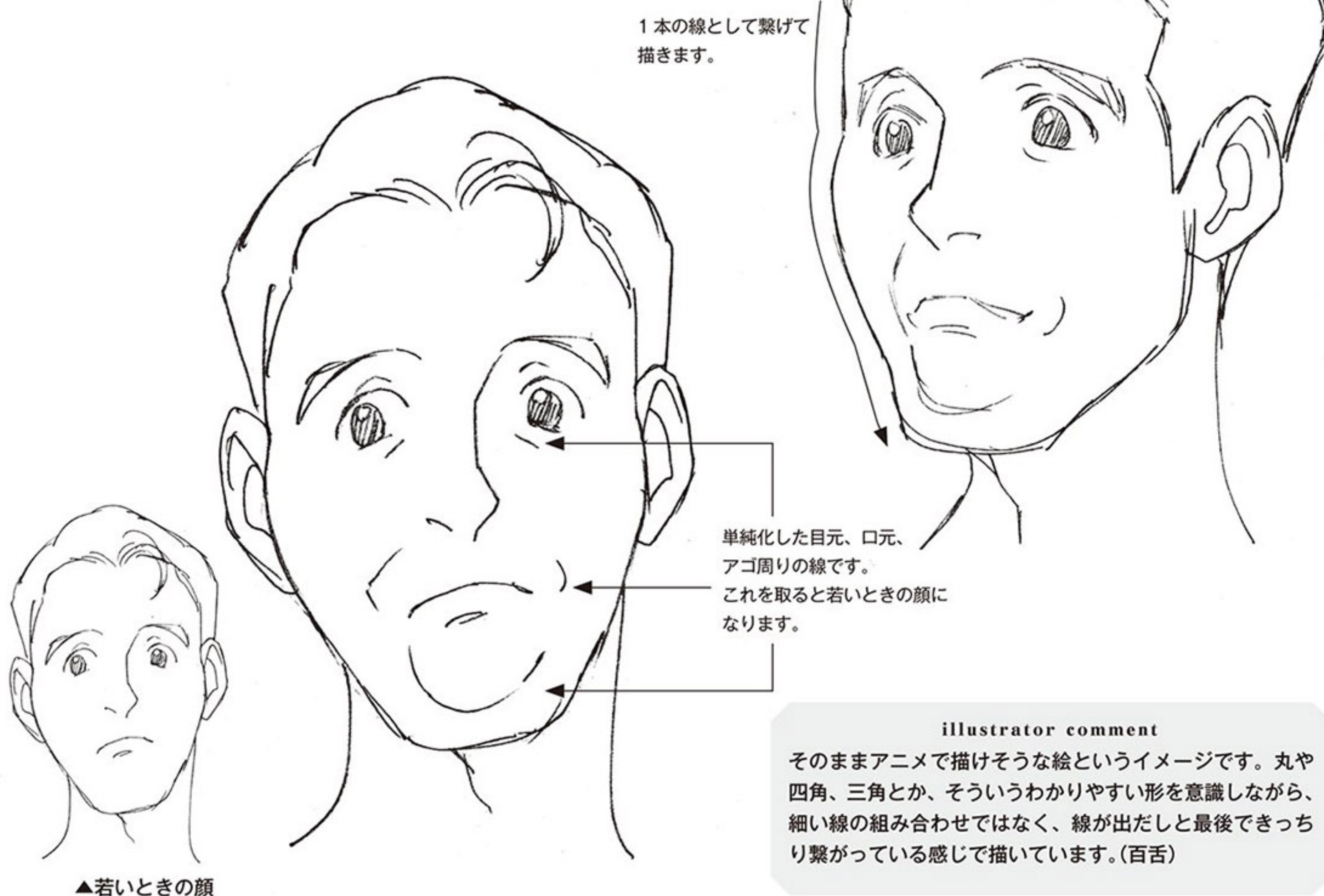


illustrator comment

普通に街中を歩いていそうなオジサンというイメージで描きました。顔の中で特に年齢が出やすいのは目と口の周りだと思います。たるみによる目の下の線、目尻にできるシワ、鼻の横から伸びるほうれい線などです。(百舌)

■ デフォルメした描き方

左ページのオジサンをシンプルな線で描いたもの。作風によってはリアルな絵柄より、多少デフォルメしたシンプルな絵柄の方が合う場合もある。元になった絵の特徴がどのように活かされているのか見比べてみよう。



■ キャラクター例

標準体型で描かれるキャラクターには、「優しい」「真面目」「余裕がある」「ベテラン」など、ストレートなイメージが反映されることが多い。



P.039 鑑識官

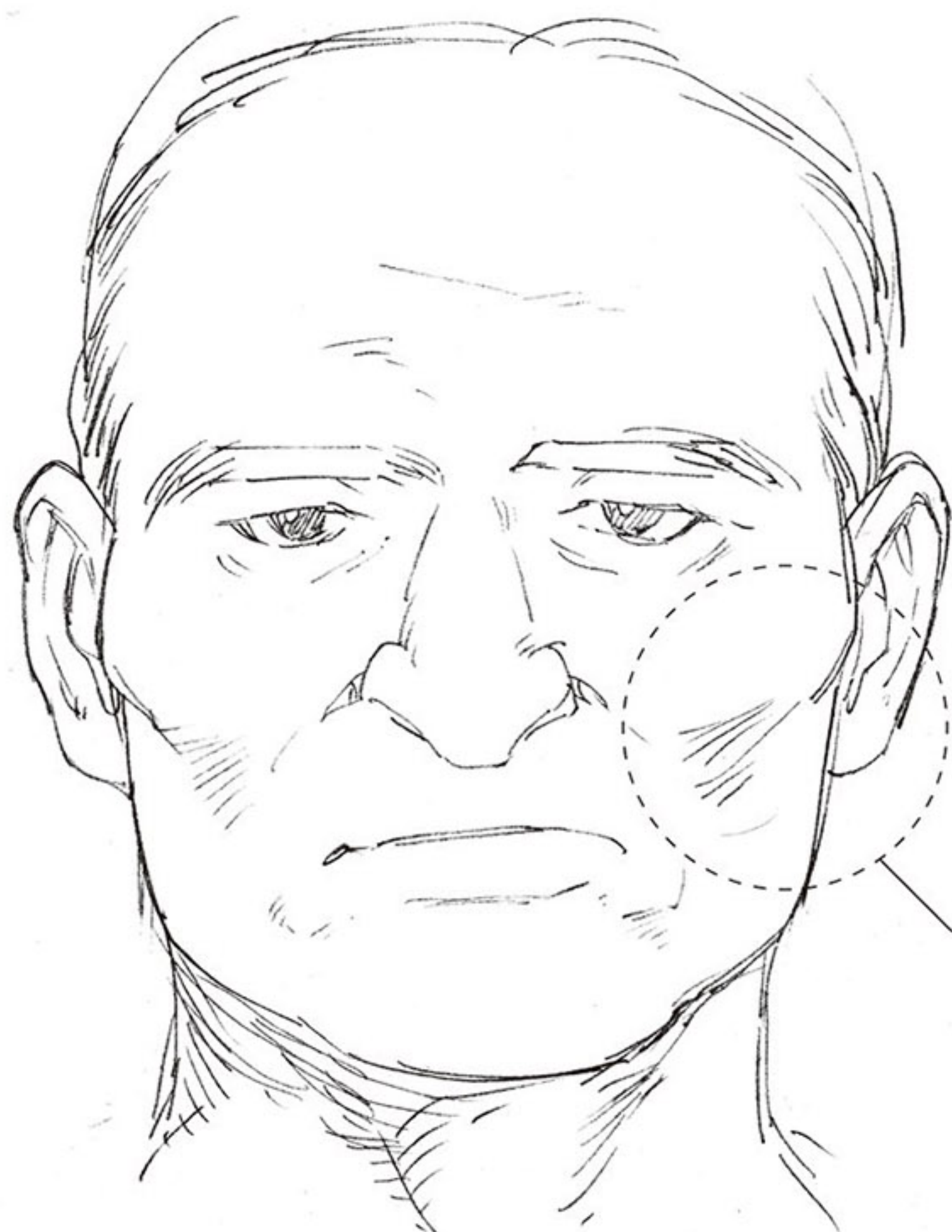
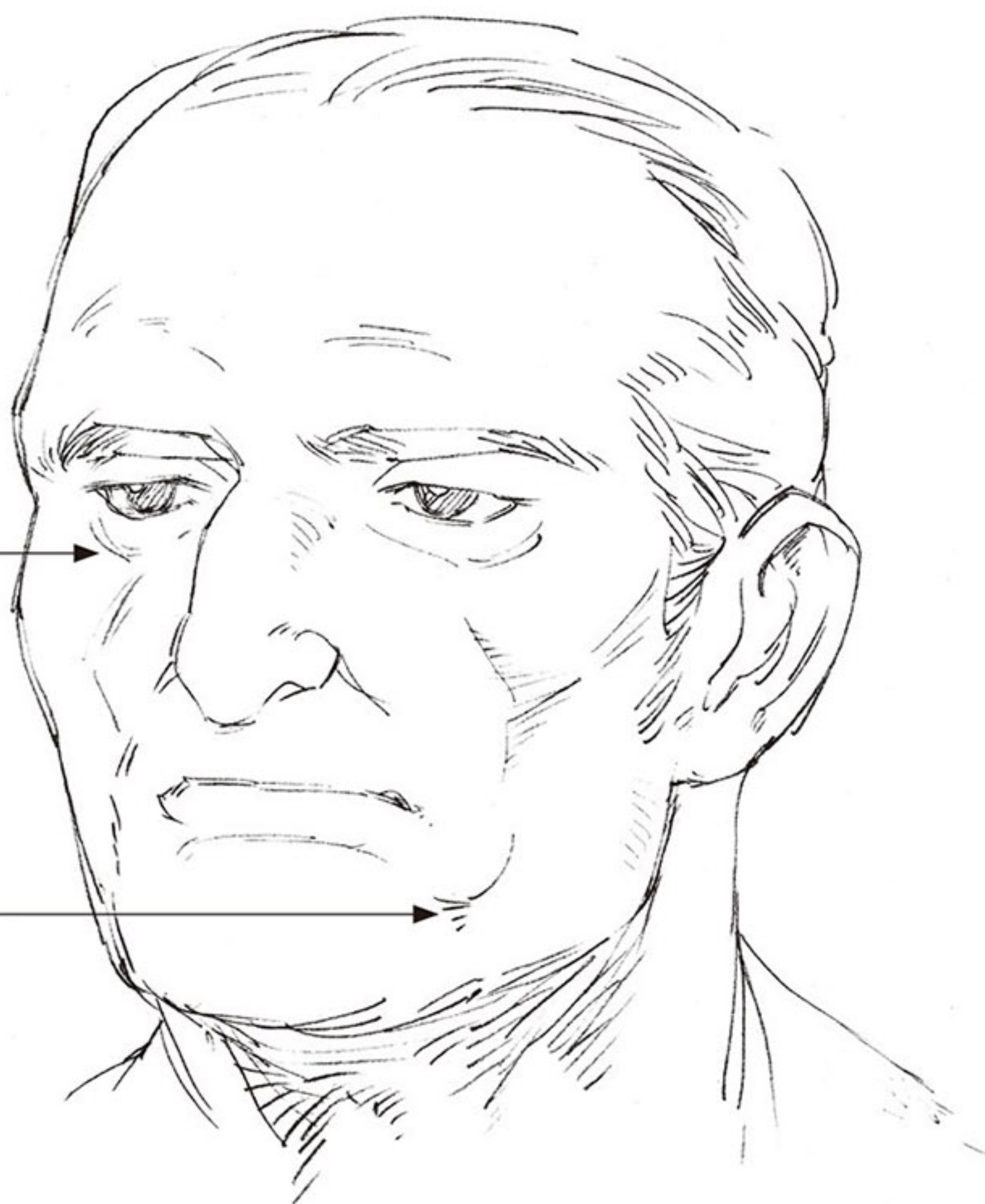


P.035 エリートサラリーマン

筋肉質体型(40代)

骨太、マッチョなど体格がいい中年男性の顔。筋肉質だからといって顔がムキムキになるわけではないが、骨格ががっしりとしている傾向にあり、輪郭や頬など、骨のラインが体表に出てくる部位においてその特徴が見て取れる。

体は筋肉質でも、顔は加齢によって皮膚がたるみ、目元や口元にシワがあらわれます。



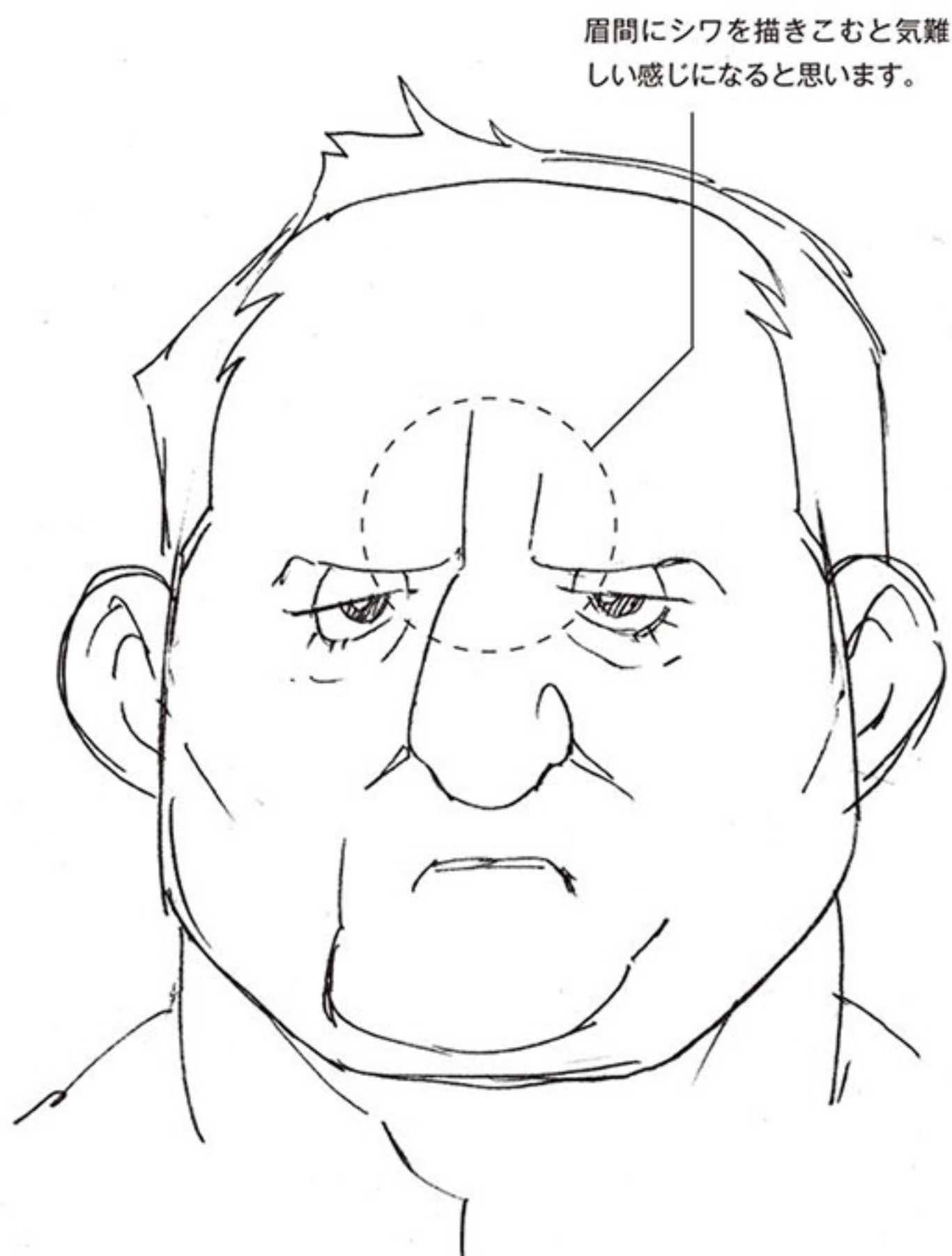
頬骨を輪郭よりも外側に描くと骨格のゴツゴツした感じが強調されます。

illustrator comment

全体的にゴツゴツとしていて四角い感じをイメージして描きました。性格はちょっと怖そうで、あとは力強そうな人かなと。顔はちょっと頬骨がカクカクしてそんな感じを意識しています。唇も厚めに描いていますね。(百舌)

■ デフォルメした描き方

左ページの筋肉質なオジサンのデフォルメ版。
角ばった輪郭線を活かしつつ、アゴを特徴的に
描くことでキャラクター性を強く押し出してい
る。線の描き方は変わっても鼻の形がほとんど
変わらない点がポイント。



眉間にシワを描きこむと気難しい感じになると思います。



アゴのラインを一本の線にすると
シンプルさが増します。

illustrator comment

強そうで体力ありそうなマッチョというアゴキャラになるイメージでした。アゴが出ていると、肉体派というか筋肉質っぽそうな雰囲気が出るかなと。眉毛もあるのかわからない、皮膚が目の上に覆いかぶさっているような感じです。(百舌)

■ キャラクター例

肉体的に逞しいオジサンは、頼れるサブキャラクターとして描かれることも少なくない。ファンタジーなどの架空の世界を舞台にした作品においてもそれは同様だ。



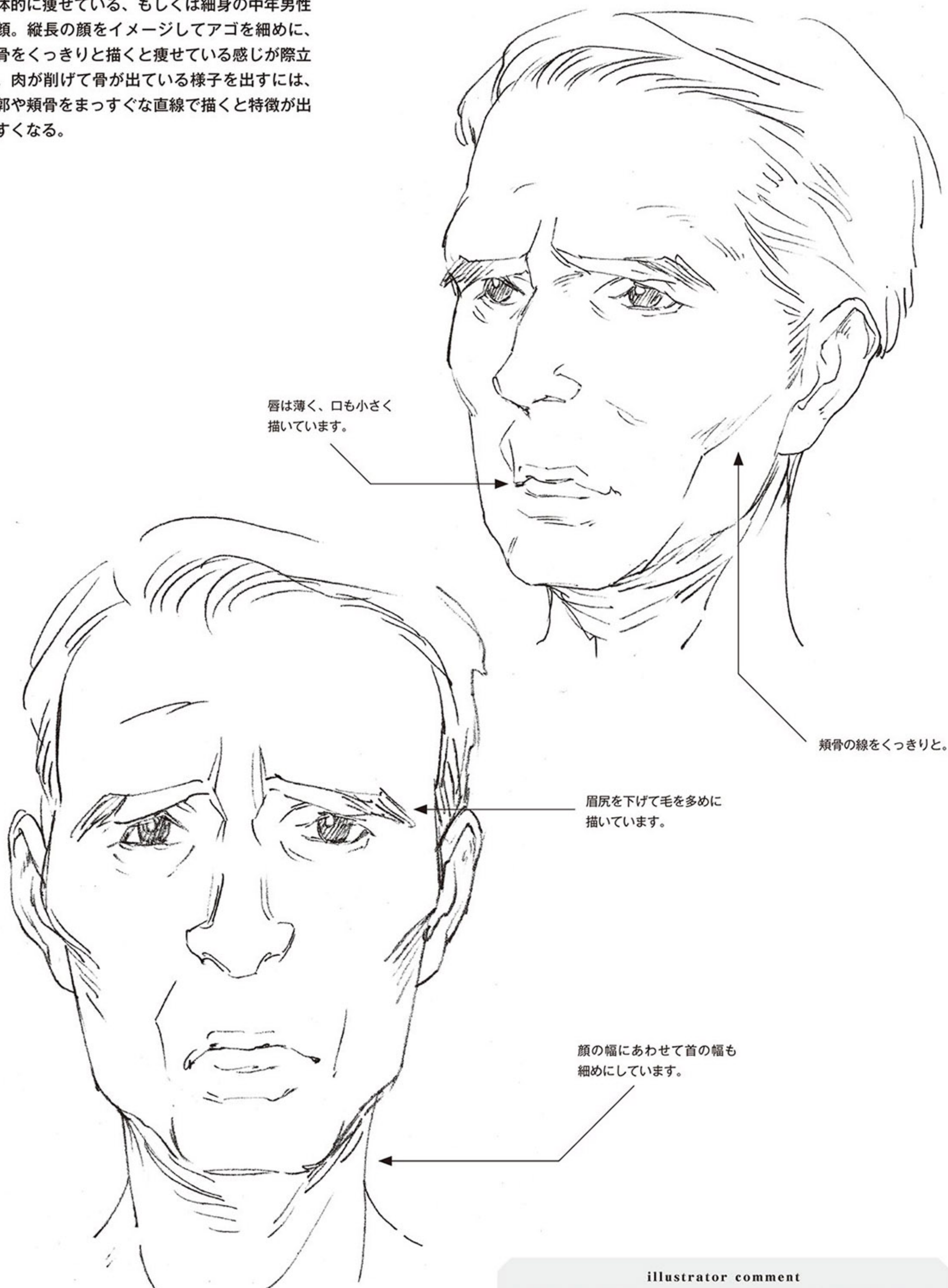
P.092 森の戦士



P.125 パパ

ヤセ体型(40代)

全体的に痩せている、もしくは細身の中年男性の顔。縦長の顔をイメージしてアゴを細めに、頬骨をくっきりと描くと痩せている感じが際立つ。肉が削げて骨が出ている様子を出すには、輪郭や頬骨をまっすぐな直線で描くと特徴が出やすくなる。



唇は薄く、口も小さく描いています。

頬骨の線をくっきりと。

眉尻を下げて毛を多めに描いています。

顔の幅にあわせて首の幅も細めています。

illustrator comment

全体的に細くて眉毛が垂れ下がっているイメージで描きました。なんとなくですが、体が細いキャラクターは気が短そうというか、せかせかしてそうです。この絵だと、隣の家に住んでいるいじわるなオジサン、みたいな雰囲気ですね。(百舌)

■ デフォルメした描き方

デフォルメする際は身体的な特徴を強調して描くとより「らしさ」が出る。この絵では、顔の細さを強調するためにアゴを先細りにしている。ギャグなどリアルさを重視しない世界観であれば、首をもっと細く棒のように描いてしまっても問題ない。



頬骨のラインを意識しつつ輪郭は逆三角形な感じで。

illustrator comment

頬骨を出して、ほっぺたの肉というか頬骨みたいな部分を出しています。より細さを強調する感じで、「逆三角形の顔」みたいなイメージです。(百舌)

■ キャラクター例

一口にヤセ体型と言っても、「小柄で細身」、「長身でスマート」、「ガリガリで神経質な性格」など、キャラクターとしての描かれ方は幅広く存在する。



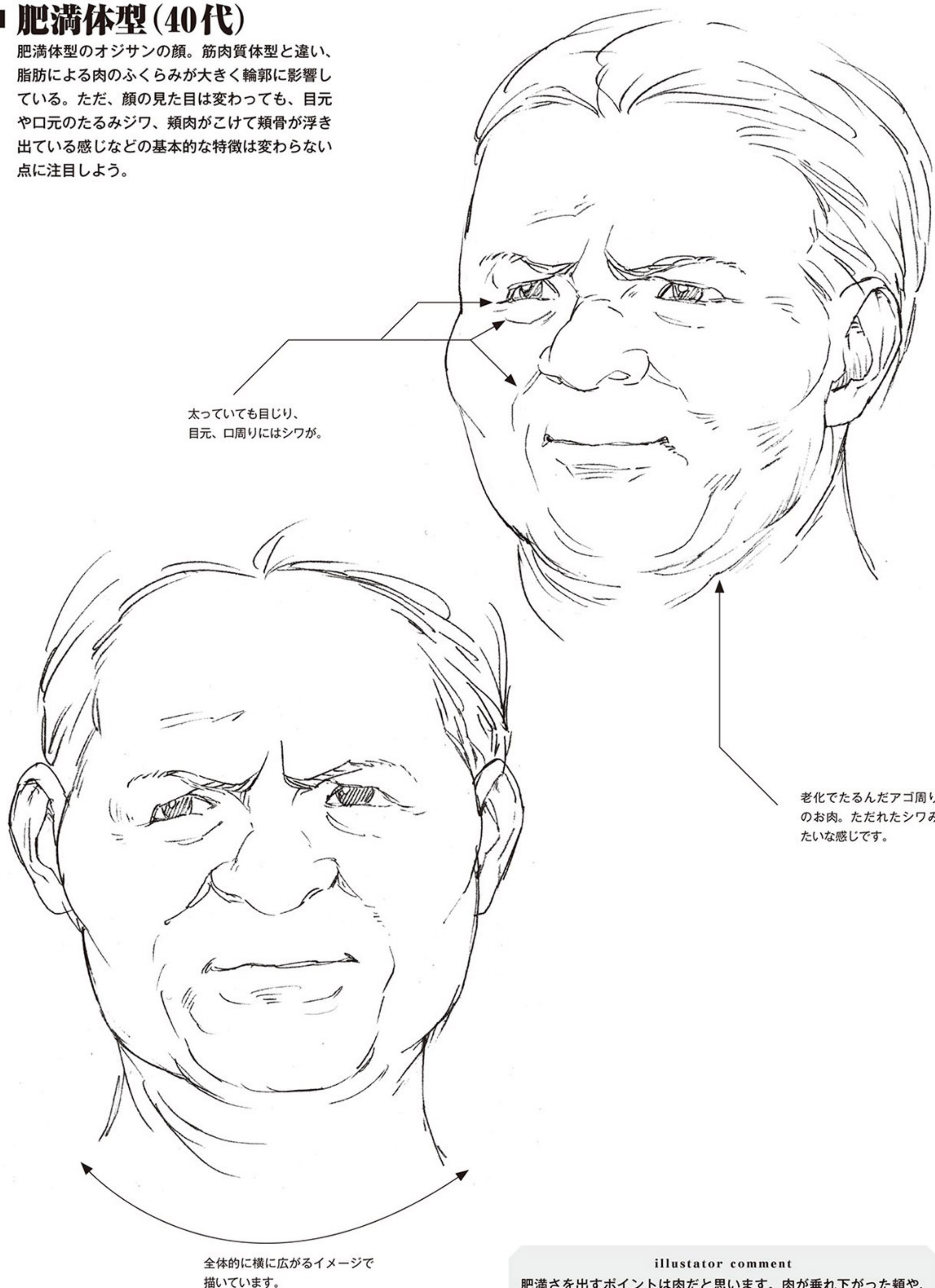
P.098 行商人



P.043 バーコードオジサン

肥満体型(40代)

肥満体型のオジサンの顔。筋肉質体型と違い、脂肪による肉のふくらみが大きく輪郭に影響している。ただ、顔の見た目は変わっても、目元や口元のたるみジワ、頬肉がこけて頬骨が浮き出ている感じなどの基本的な特徴は変わらない点に注目しよう。

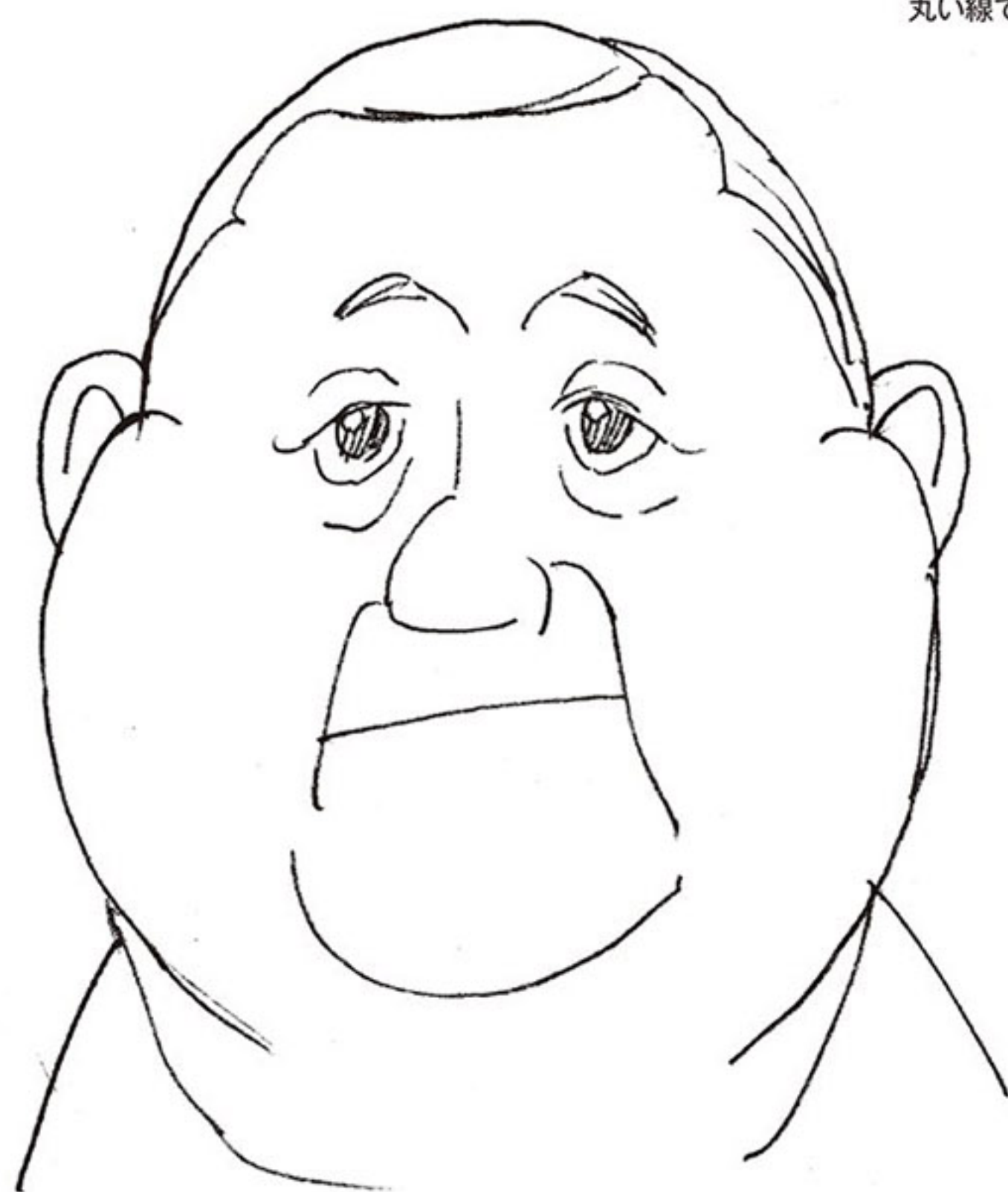


illustrator comment

肥満さを出すポイントは肉だと思います。肉が垂れ下がった頬や、アゴの皮がたるんでいるところとか。鼻も団子っ鼻みたいにしてもいいと思います。全体的にいろんなパーツが横に広がっている感じを出すと、肥満ぽさが出るかなと思います。(百舌)

■ デフォルメした描き方

一見すると頬に脂肪がバンバンに詰まっているように見えるが、加齢によって皮膚が大きく垂れ下がり、全体的に肉が下側に寄っている。ただれたアゴの肉によって首がなくなってしまっているところがポイント。



まぶたの皮膚も重力で下がっているかなと。

肉付きを大きく丸い線で。



illustrator comment

特徴はほっぺたとアゴの肉でしょうか。首がないですね。目もとろーんとしています。もっと若ければ肉に張りがあるって上下左右から押し潰される感じで目が細くてもいいと思うんですけど、年を取ると肉が重力に負けてどんどん下がってきそうなので。(百舌)

■ キャラクター例

肥満体型のオジサンは、面倒見のいい大らかな大人として描かれることもあれば、贅を凝らした嫌味なキャラクターの典型として描かれることもある。



P.039 捜査係長



P.099 嫌味な貴族

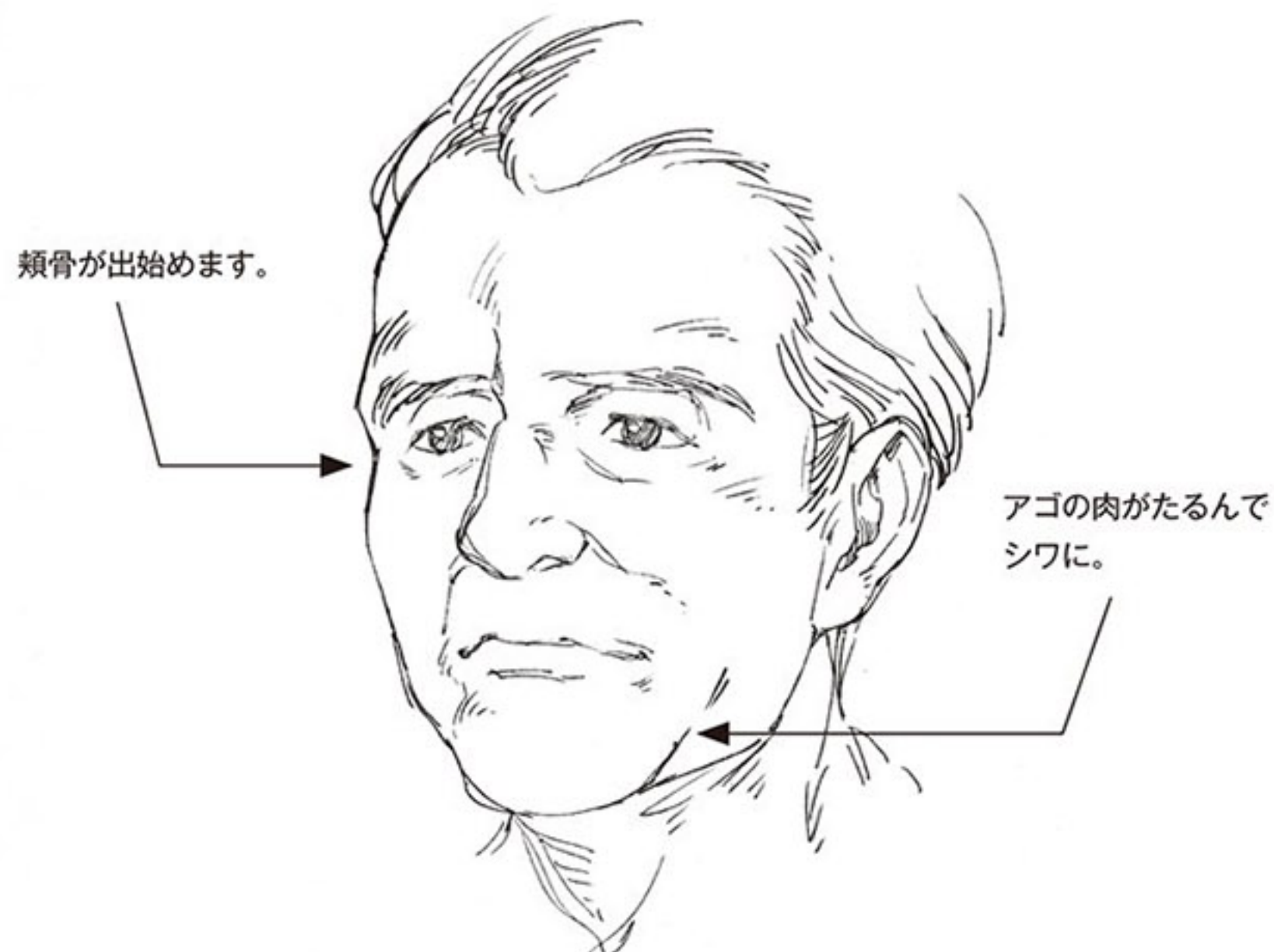
年齢による変化：顔

加齢によって変化する男性の顔。20代の若々しい顔と40代以降の老化が進んだ顔ではどのような違いがあるのか。標準、筋肉質、ヤセ、肥満それぞれの体型ごとに比較してみよう。

20代と40代

20代と40代の顔を見比べると、若くて張りのあった肌が徐々にたるみ、顔中にシワが増えてきている様子がわかる。鼻の形が大きく変わらないのに対して、目尻や眉毛、口の端がどの体型でも垂れ下がってきている点に注目。

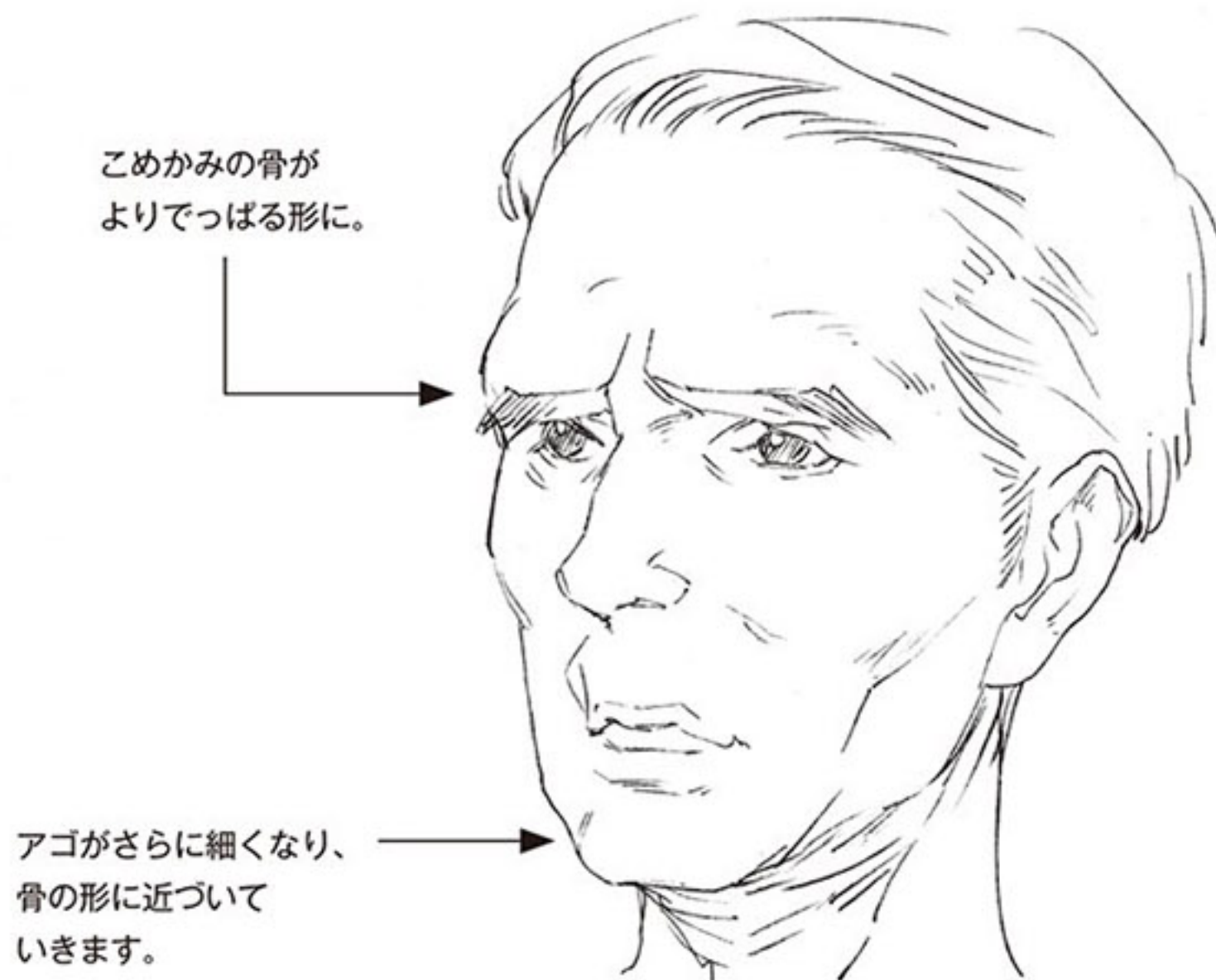
▼標準体型



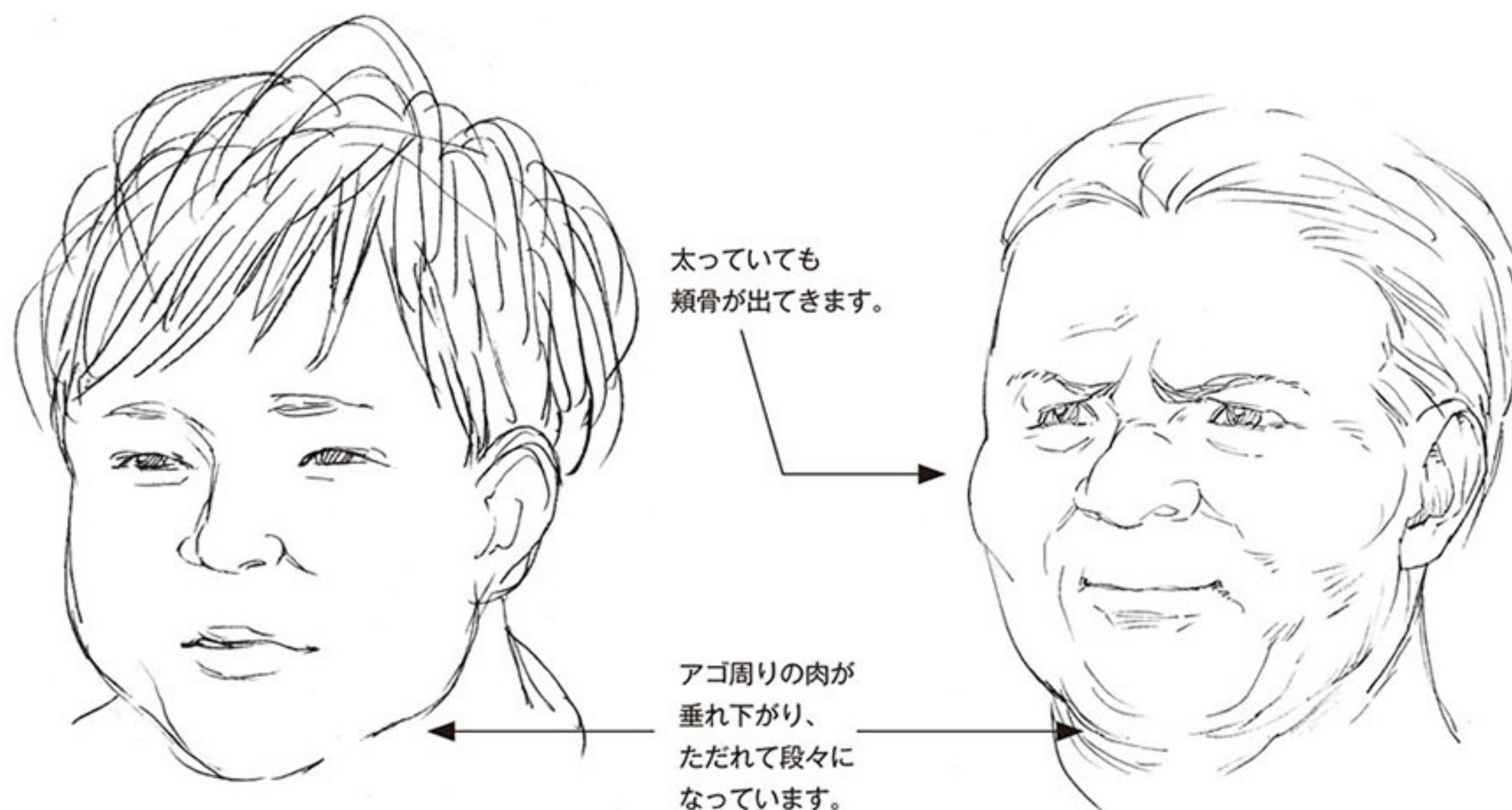
▼筋肉質体型



▼ヤセ体型



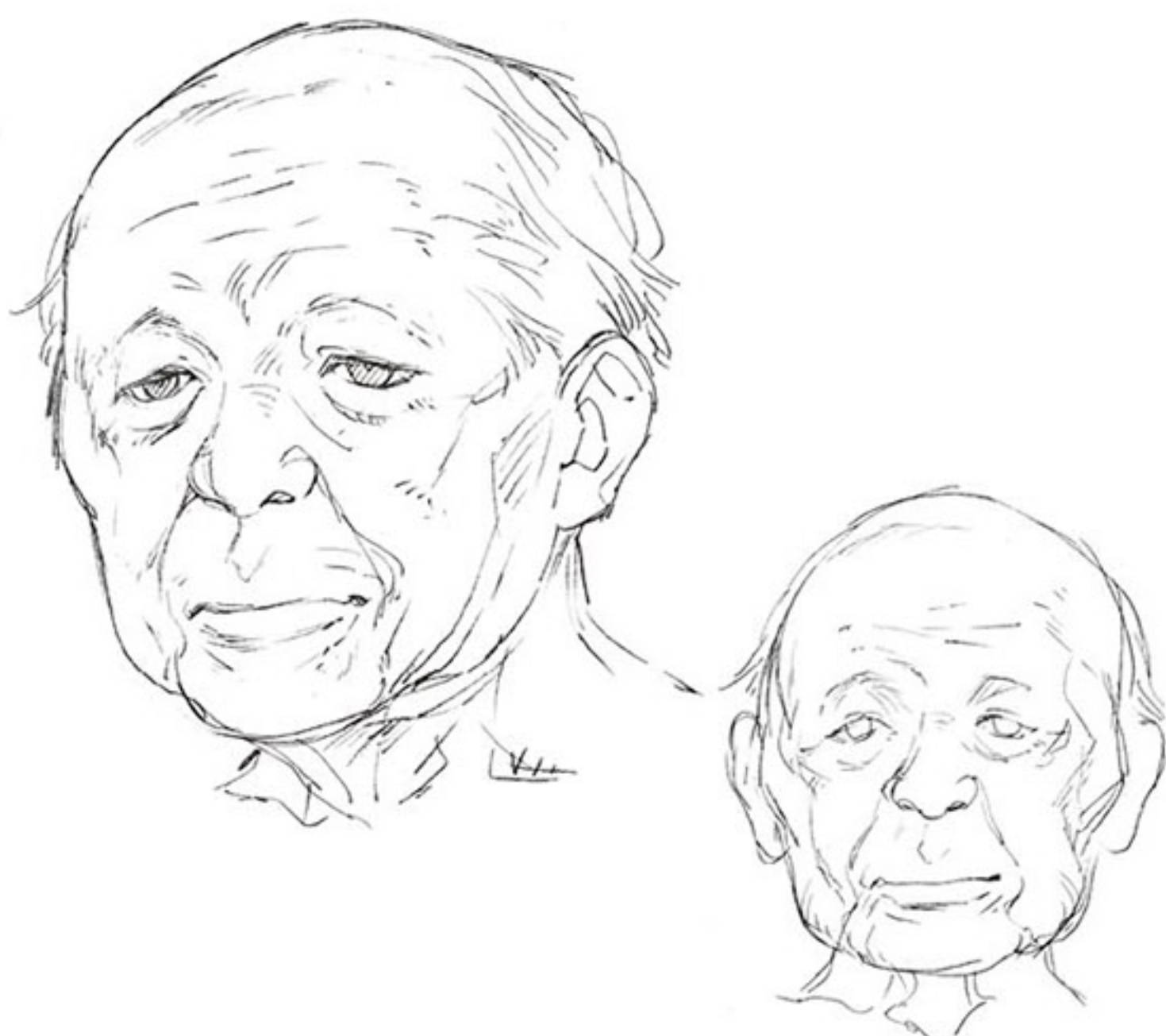
▼肥満体型



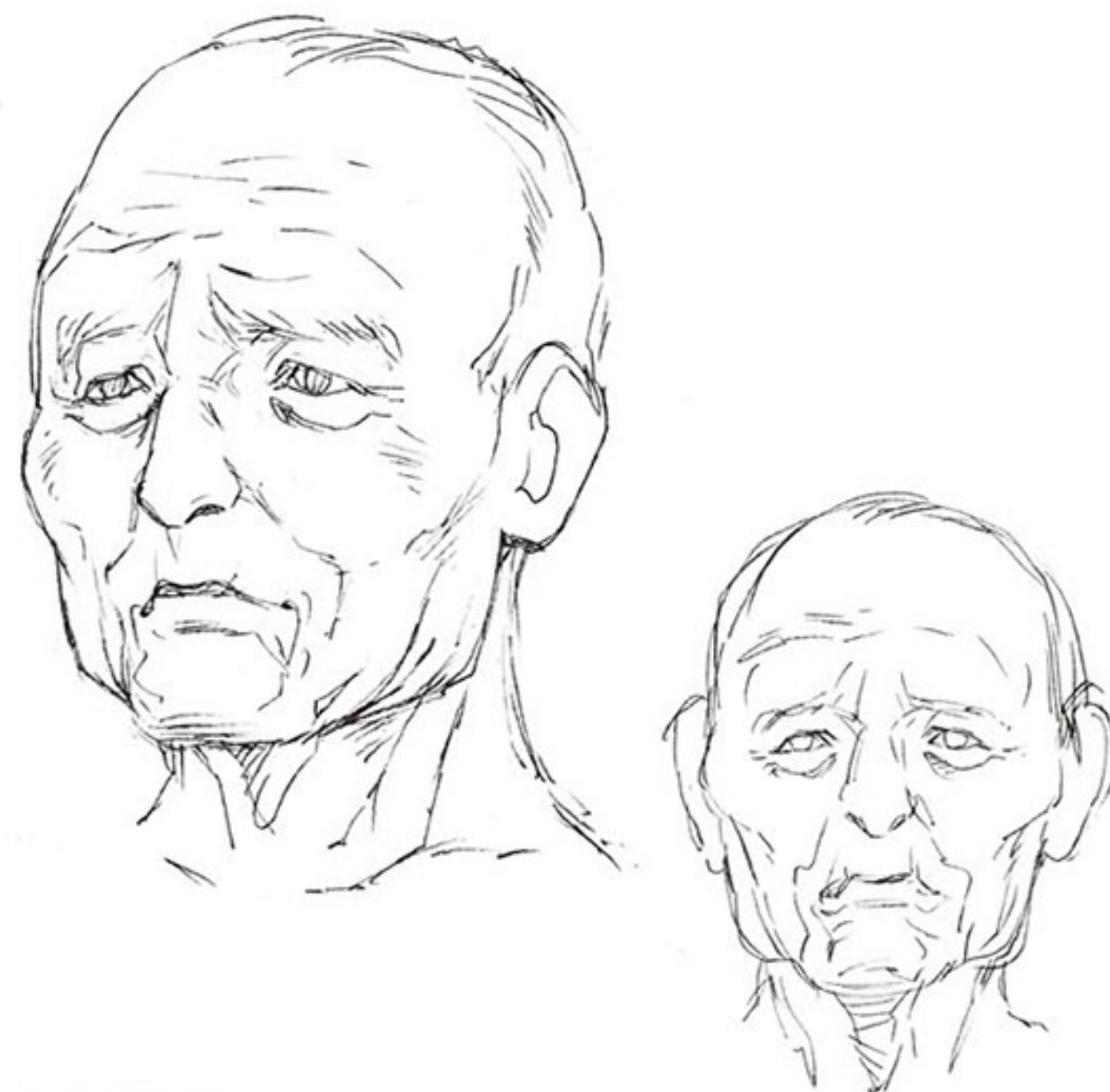
老人の顔

老人になると、40代の頃よりもさらに肌がたるんでシワが深くなる。目尻、目元、ほうれい線、口元といった基本的な部位以外にも、おでこに横向きのシワができる、頬骨の肉がさらに落ちて影が深くなる、といった特徴があらわれる。

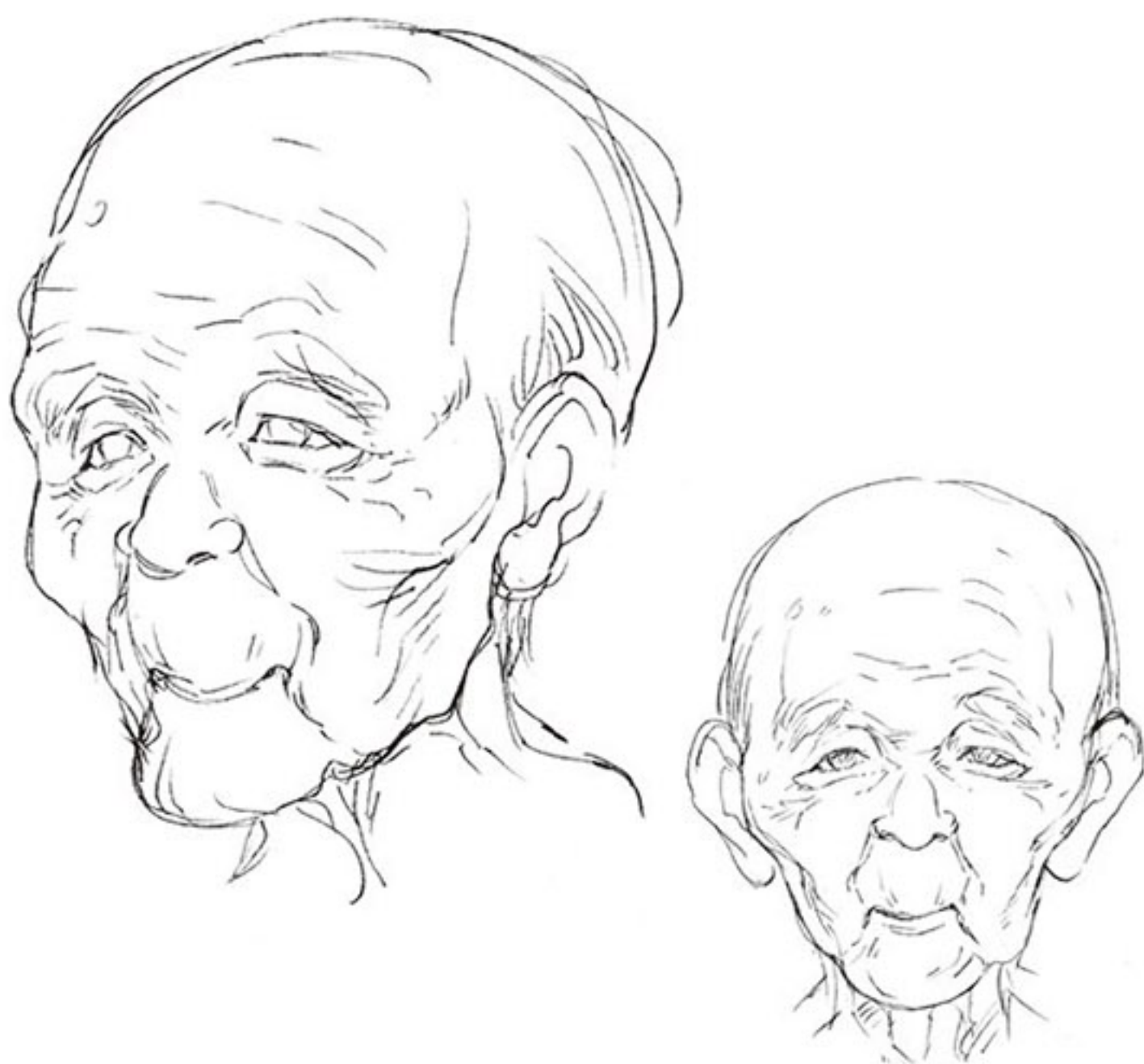
▼標準体型



▼筋肉質体型



▼ヤセ体型



▼肥満体型



illust：百舌まめも

顔のバリエーション

これまでのページで、顔の系統を標準、筋肉質、ヤセ、肥満の4つのパターンに大別した。ここでは、それぞれの体型を基準にした顔バリエーションの一例を紹介していこう。

おちゃめな外国のサンタさん

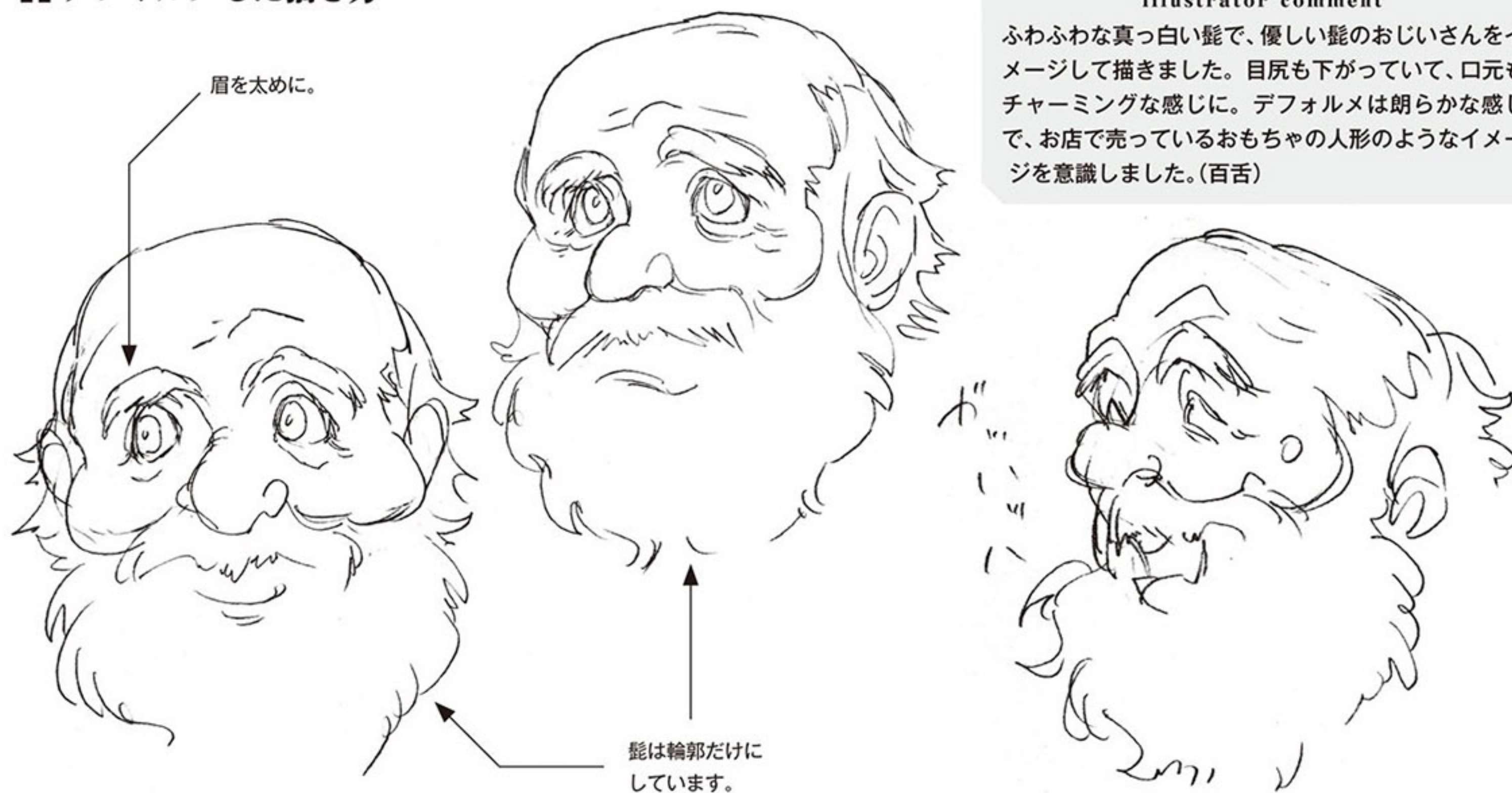
肥満体型をベースに、恰幅のいい海外のサンタクロースをイメージしたバリエーション。現実ではなかなか見られない豊かな髭をたくわえ、サンタクロースとしてのキャラクター性を強く押し出している。お茶目な表情もポイント。



■ デフォルメした描き方

illustrator comment

ふわふわな真っ白い髭で、優しい髭のおじさんをイメージして描きました。目尻も下がっていて、口元もチャーミングな感じに。デフォルメは朗らかな感じで、お店で売っているおもちゃの人形のようなイメージを意識しました。(百舌)



アジア系バリエーション例

あまり凹凸のないアジア系の顔を意識して描かれたバリエーション。P8-13の顔と比較すると、同じ体型でも顔の作りによって印象が異なってくるのがわかる。彫りの深さやまぶたの形の違いなどを見比べてみよう。

▼標準体型



▼筋肉質体型



▼ヤセ体型



■ デフォルメした描き方

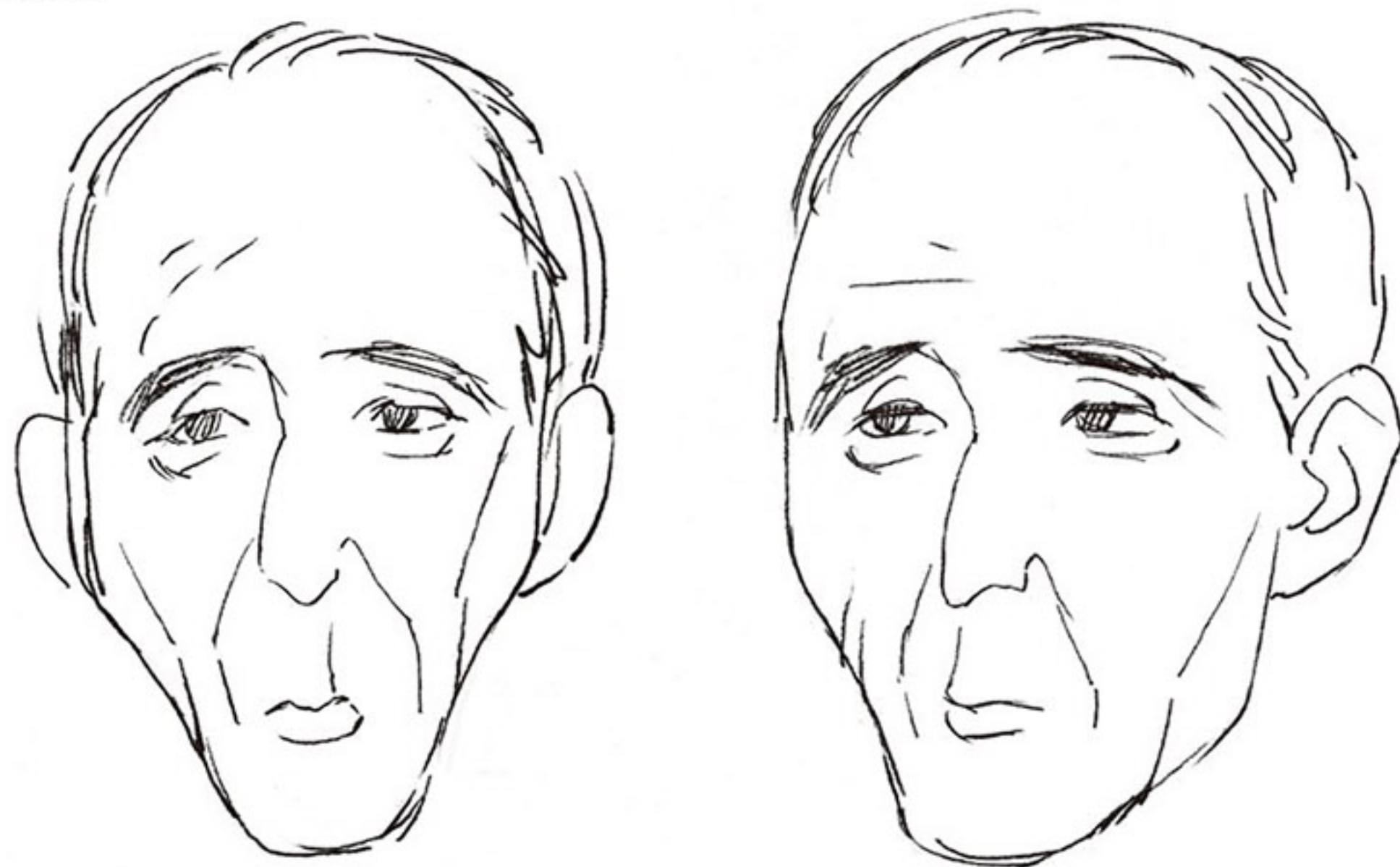
▼ 標準体型



▼ 筋肉質体型



▼ ヤセ体型



illustrator comment

なるべくのっぺりな顔をイメージして描いていたと思います。それでも、アゴや口の周り、目元は意識してました。そのあたりの線を取っちゃうとオジサンじゃなく、ただの男の人になっちゃうと思いますので。(百舌)

そのほかのバリエーション

顔に個人差があるようにイラストにおける顔のバリエーションも無数に存在する。これまでに紹介した体型やポイントを踏まえてアレンジを加えつつ、自分好みのオジサン顔が描けるように練習してみよう。

▼標準体型



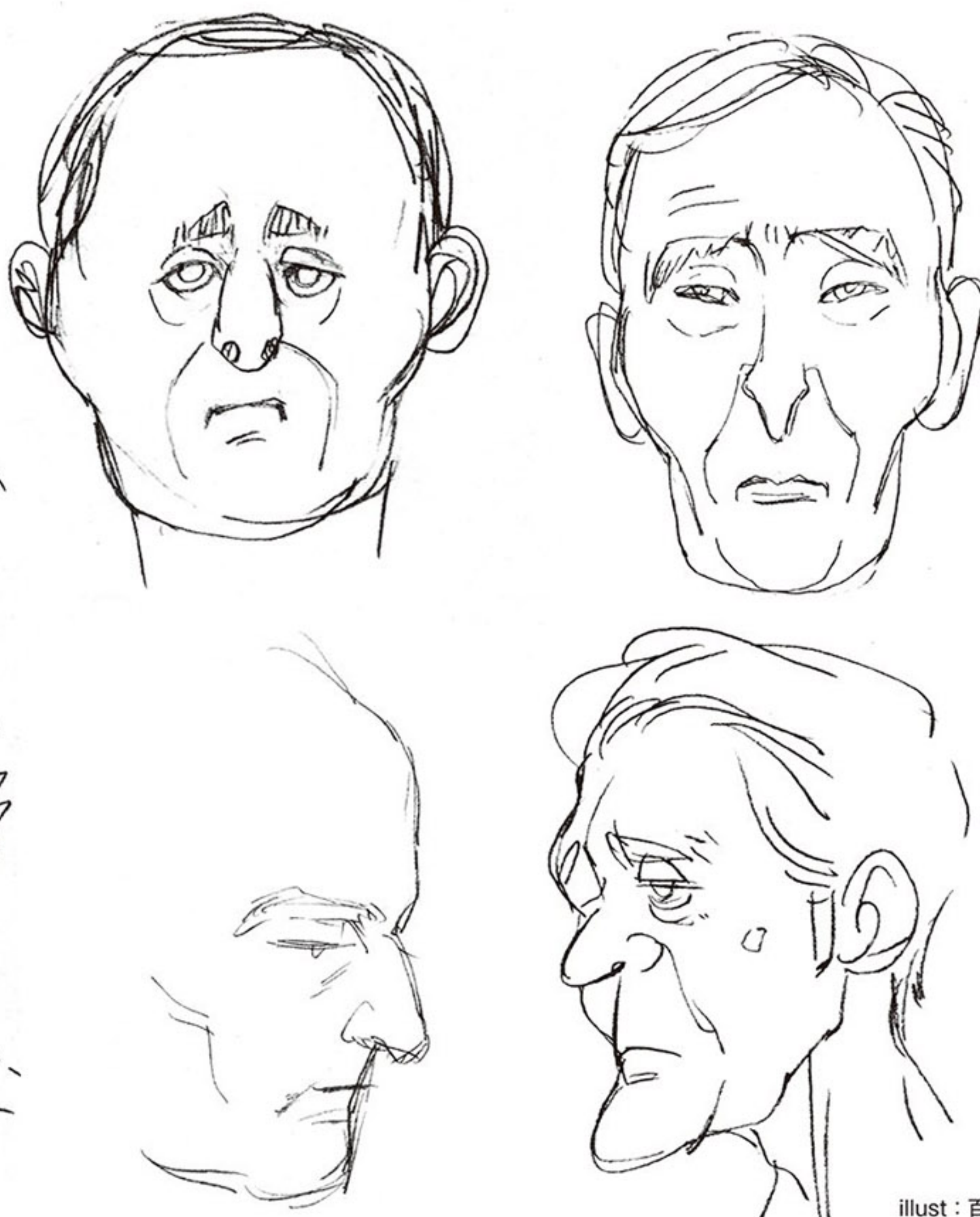
▼肥満体型



▼筋肉質体型



▼ヤセ体型



illust : 百舌まめも

性格やイメージから描く

キャラクターを描こうと思ったとき、最初に思い浮かべるのはその人物の性格や内面のイメージだという人は多い。性格やイメージを元にして描くキャラクターの一例を紹介しよう。

優しい・温和

illustrator comment

目尻にシワがあると、優しい感じや穏やかな感じが出ると思います。

①：目をあまり開かずに微笑んでいる感じにしました。

②：髭や髪の毛もふわっとした感じにすると雰囲気が出ると思います。(ワイ)

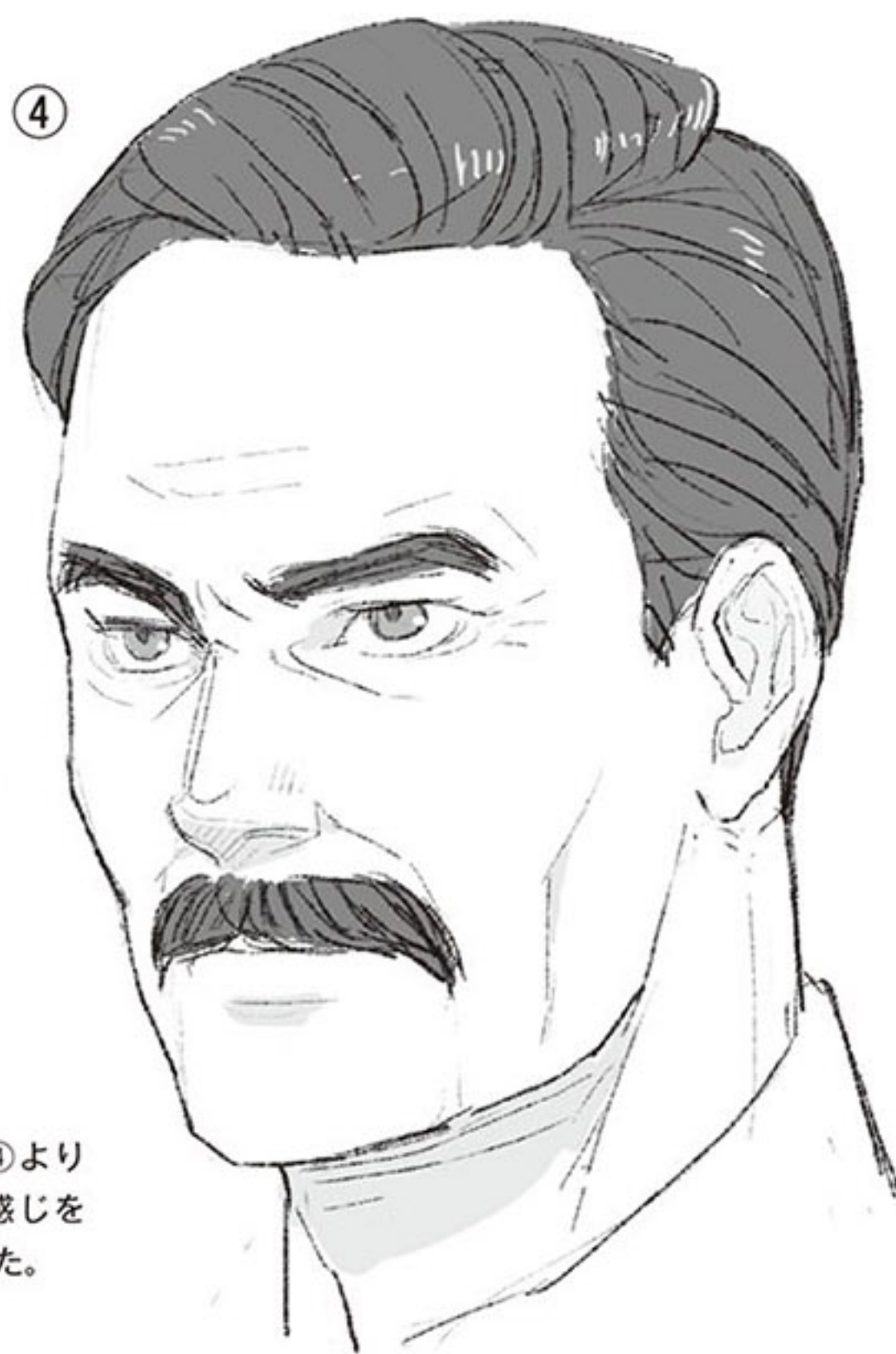


笑うと頬が引っ張られて
ほうれい線がくっきりと
出ます。

威厳・風格がある

illustrator comment

③、④：やはり髭があると威厳や風格を感じやすいと思います。眉毛も濃いめにしてキリッとさせて、口もあまり開かない。眼光は鋭く目力がある感じにして、眉尻にシワを入れると力のある雰囲気が出ると思います。(ワイ)



威厳がある人は髪型
もキチッとしている
と思います。

髭を増やして④より
もワイルドな感じを
意識してみました。

気難しい・いかつい

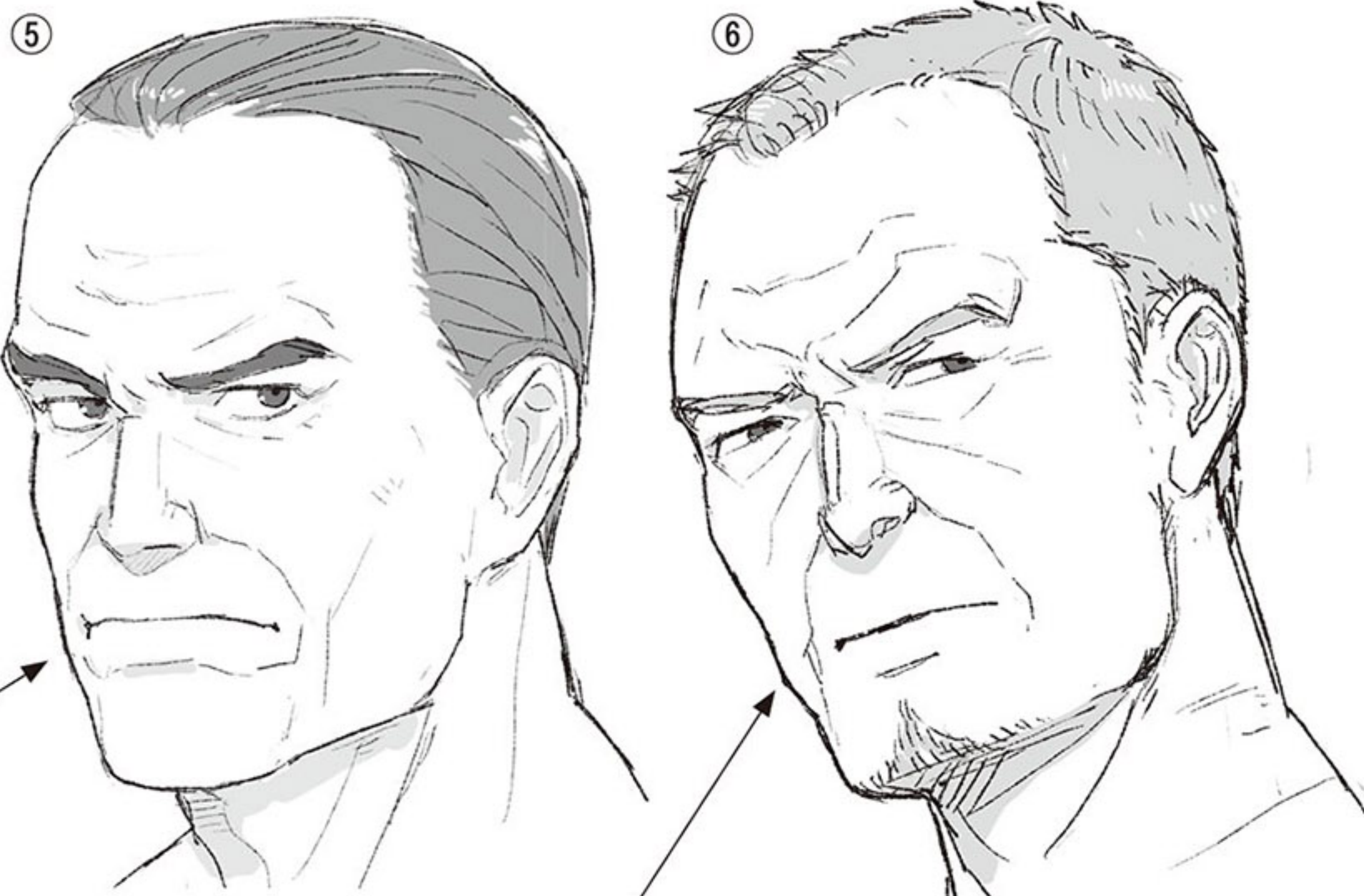
illustrator comment

⑤：目つきを鋭くして、眉毛もちょっと怒っているような感じでムスツとしている表情にしました。

⑥：職人氣質な人です。眉間にシワを寄せ、口数が少なそうな雰囲気ですね。年齢は高めで頑固そうなイメージです。

(ワイ)

ゴツゴツして四角っぽい、角ばったイメージです。



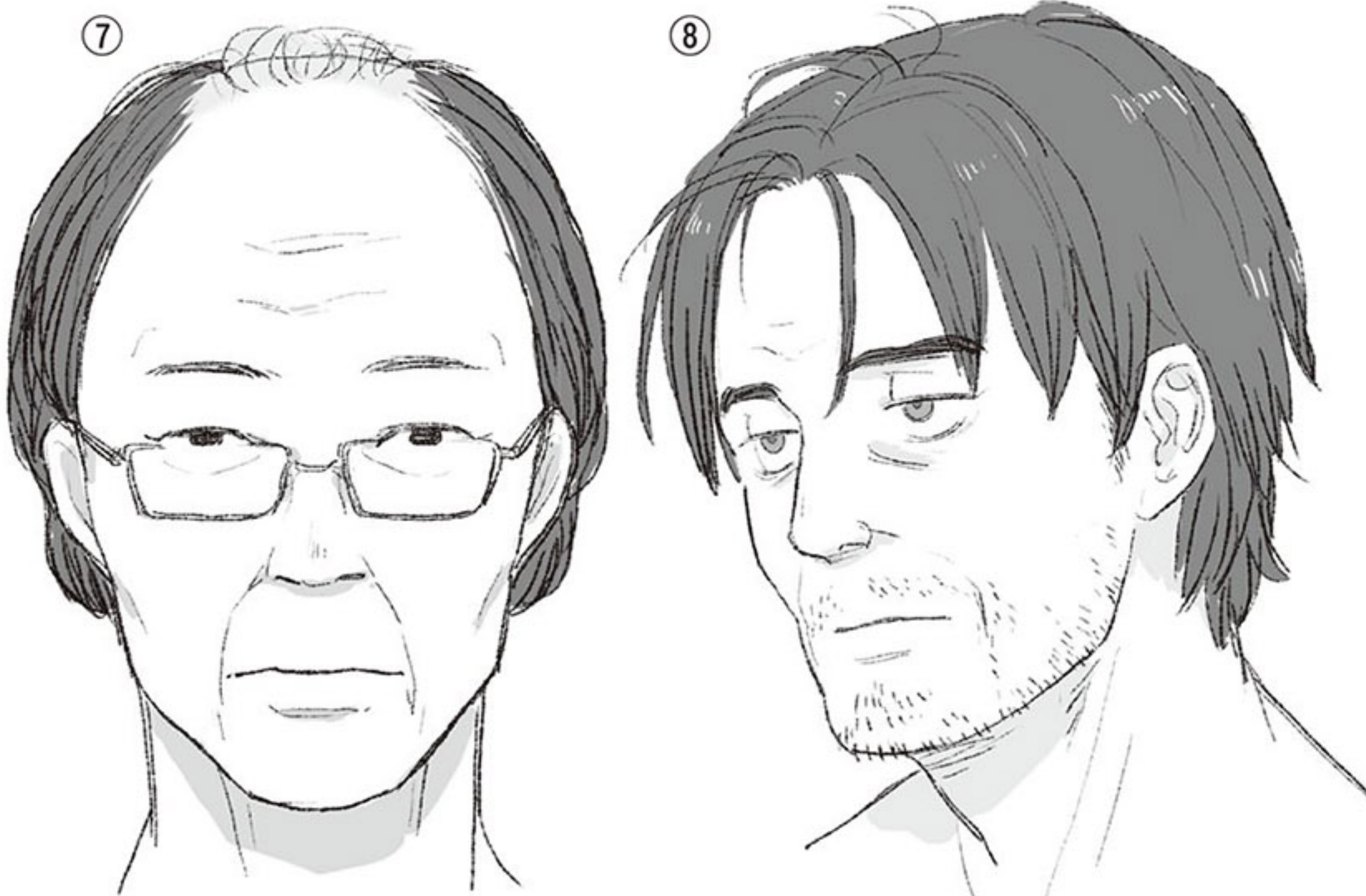
モブ・冴えない

illustrator comment

⑦：目にあまり力が入らないように、各パーツも強調せずあっさりと、とにかく印象が強くないように、印象に残らないように意識しました。

⑧：無気力、精気がない感じです。目が半開きであんまり焦点があってないような……無精髭で、キチツとはしていないだろうなというイメージです。髪もボサボサですね。

(ワイ)



狡猾・卑しい

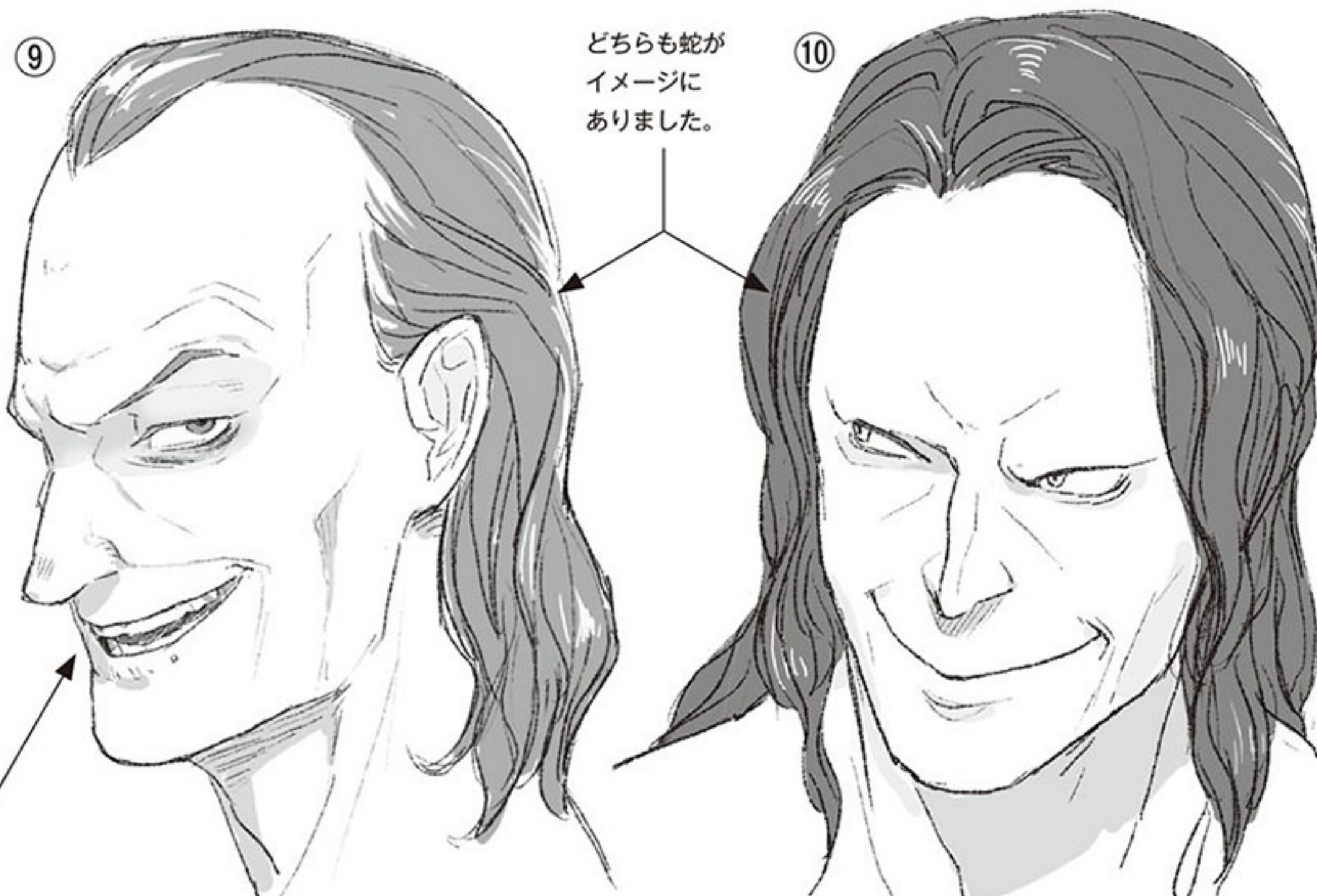
illustrator comment

⑨：細身で蛇のような、目つきが悪くて尖ったイメージです。鼻や歯とか口元とか、鋭そうな感じで、卑しさが出るように意識しました。

⑩：悪知恵が働く参謀のような感じです。眉なしなのは、気持ち悪さや、一筋縄ではいかなそうな雰囲気も出ればいいかなと思っていて。こちらも、鼻を尖らせています。

(ワイ)

口を開けて笑うと卑しさが出て、下卑た印象になると思います。

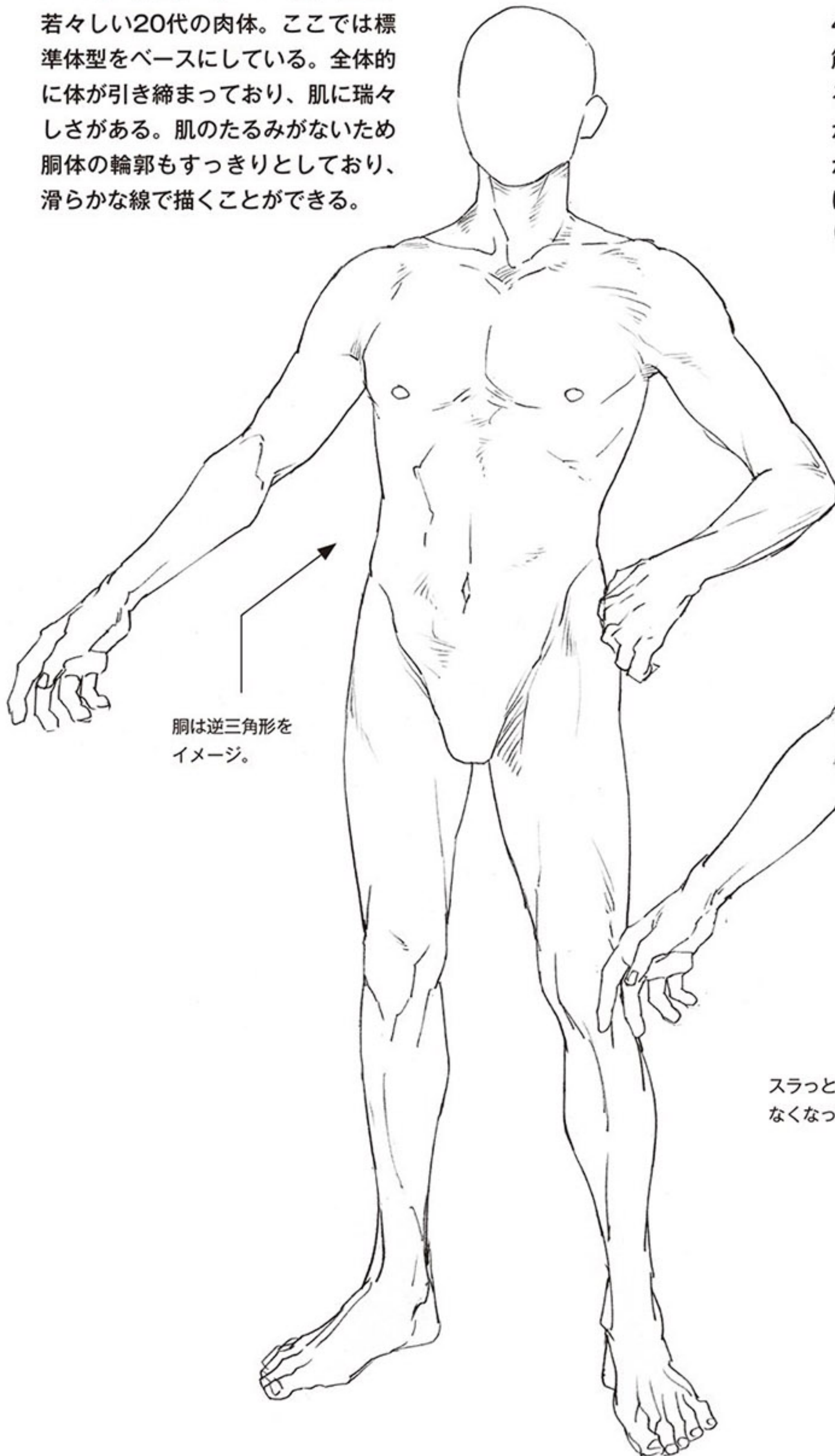


年齢による変化：体

若い時代は張りがあった肌も年を取るにつれてたるんでいき、体にシワを作るようになる。20代、40代、老人の各体を比較して、体のどの部位に年齢があらわれるのかを見てみよう。

20代青年の体型

若々しい20代の肉体。ここでは標準体型をベースにしている。全体的に体が引き締まっており、肌に瑞々しさがある。肌のたるみがないため胴体の輪郭もすっきりとしており、滑らかな線で描くことができる。



40代の標準体型

40代になると体の老化によって、筋肉の大部分が衰えてくる。ところどころ肌がたるみ、皮膚が垂れ下がることによって体の表面にシワが多く出てくるようになる。関節には年齢があらわれやすく、膝の周りは特にシワがしやすい。

スラっとした線がなくなってきました。



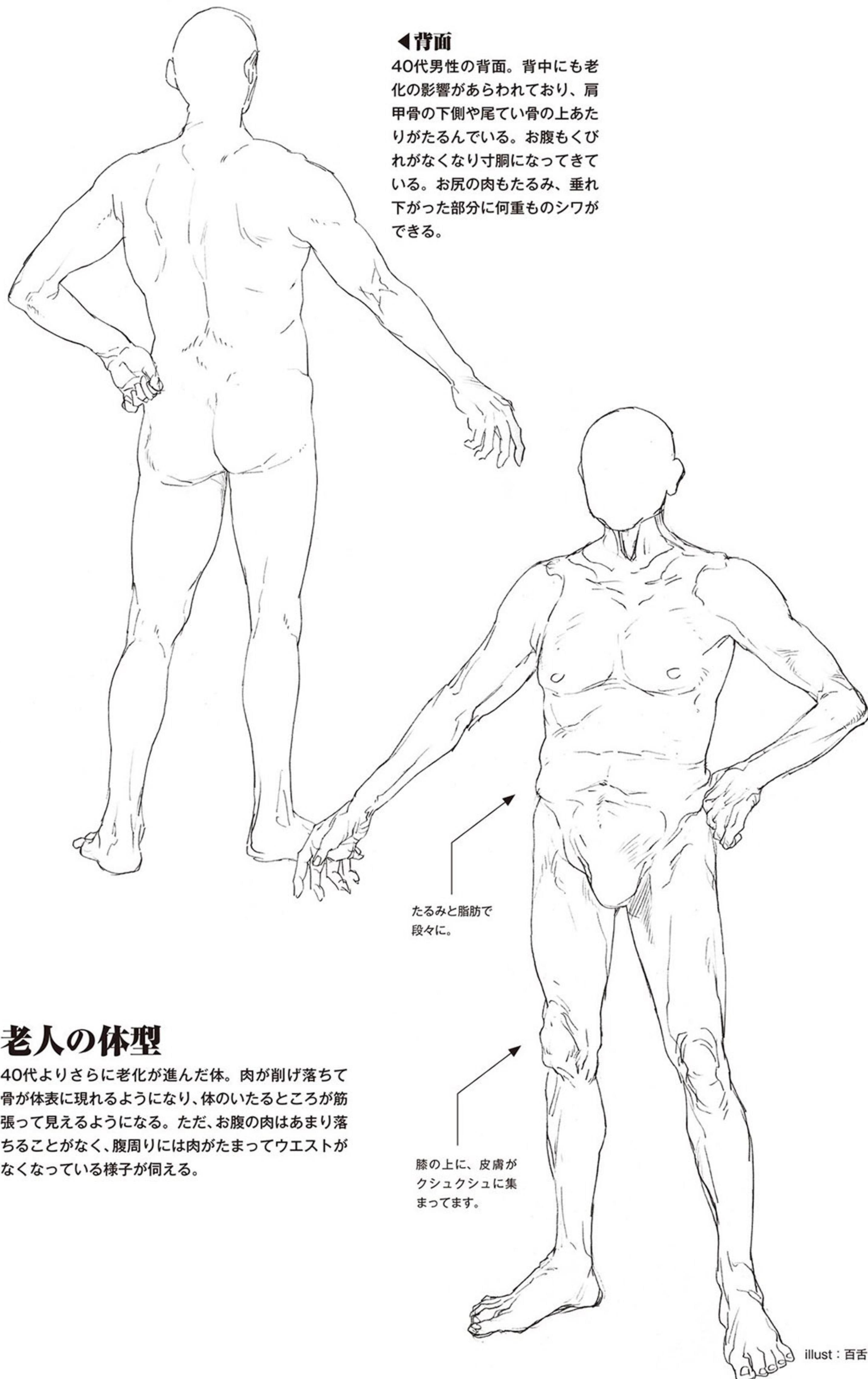
point

脂肪がたまるとお腹の輪郭がぼっこりと膨らみ、丸みを帯びたラインができる。老化が進むと体のところどころにこのような引っ掛かりがいくつも生まれ、青年の体のようにまっすぐな線では表現できなくなってくる点に注意しよう。



◀背面

40代男性の背面。背中にも老化の影響があらわれており、肩甲骨の下側や尾てい骨の上あたりがたるんでいる。お腹もくびれがなくなり寸胴になってきている。お尻の肉もたるみ、垂れ下がった部分に何重ものシワができる。



illust：百舌まめも

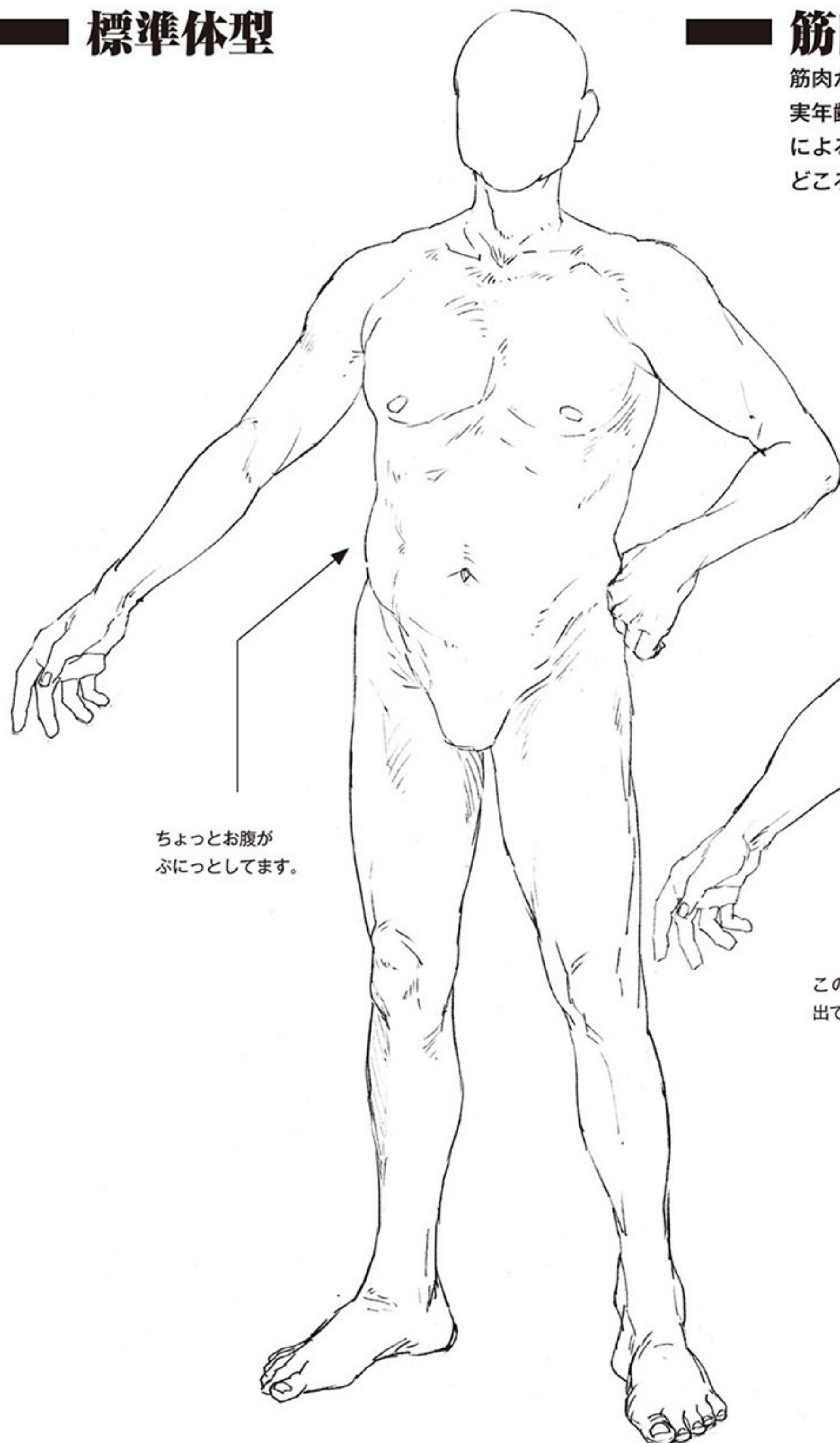
■ 老人の体型

40代よりさらに老化が進んだ体。肉が削げ落ちて骨が体表に現れるようになり、体のいたるところが筋張って見えるようになる。ただ、お腹の肉はあまり落ちることがなく、腹周りには肉がたまってウエストがなくなっている様子が伺える。

描いてみよう：体

ここでは、40代の中年男性の体を体型別に紹介。体格によって変わる体の輪郭や、体型が変わっても共通してできるたるみやシワの線に注目してみよう。

標準体型

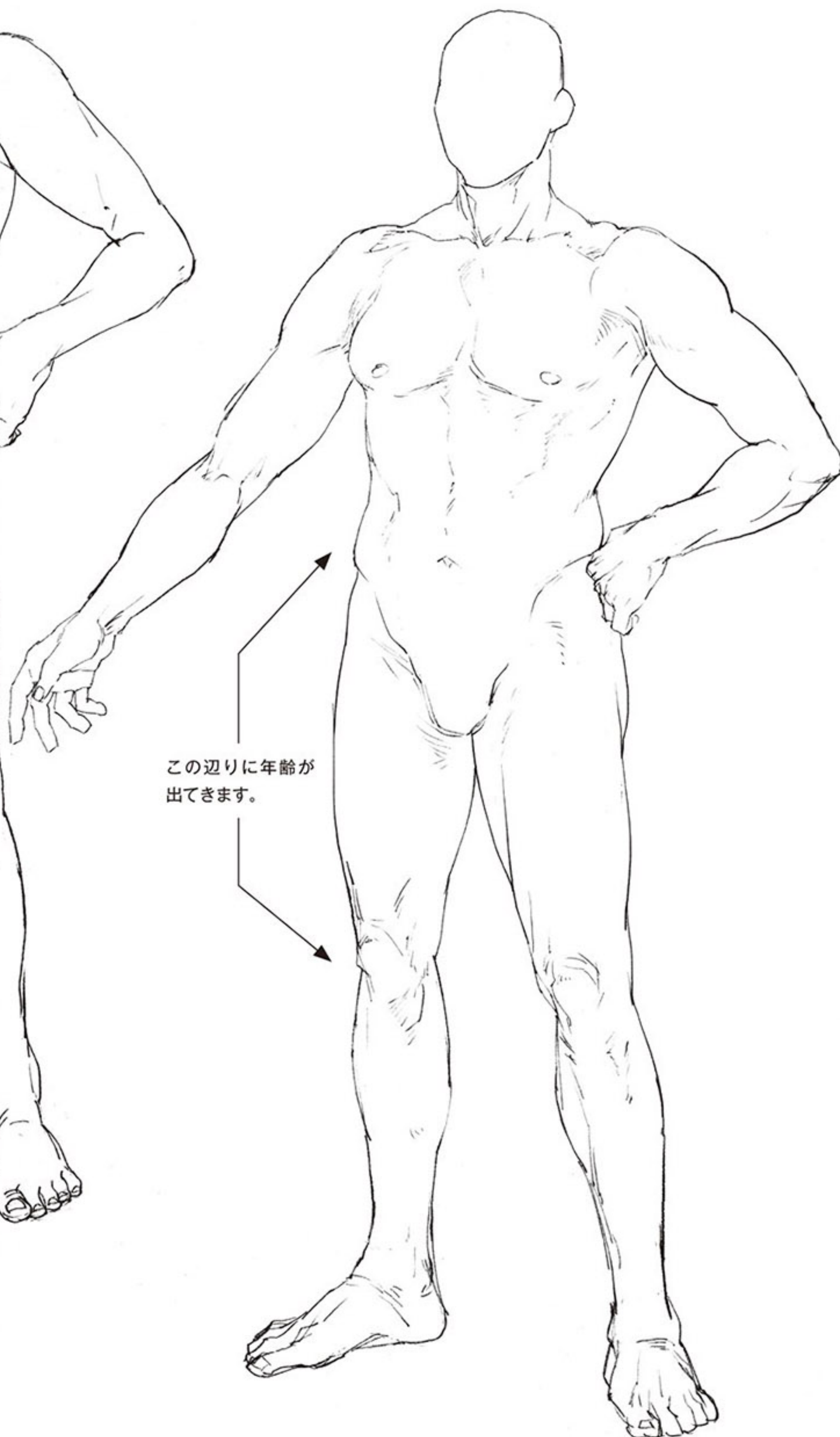


ちょっとお腹が
ふにっとしています。

体型としては標準的だが、全体的に肉が垂れてシワができている。特に、胸の周りや膝周り、脚の付け根に目立ったシワができやすい。お腹は年齢が顕著にあらわれる部位であり、標準体型とはいえ少し肉が乗っている感じに描くとわかりやすい。

筋肉質体型

筋肉がある男性は肌に張りがあり、他の体型に比べると実年齢よりも若い肉体に見える。ただ、少なからず老化によるたるみが生まれてきており、膝やお腹などところどころ重力に逆らえなくなっている。



この辺りに年齢が
出てきます。

point

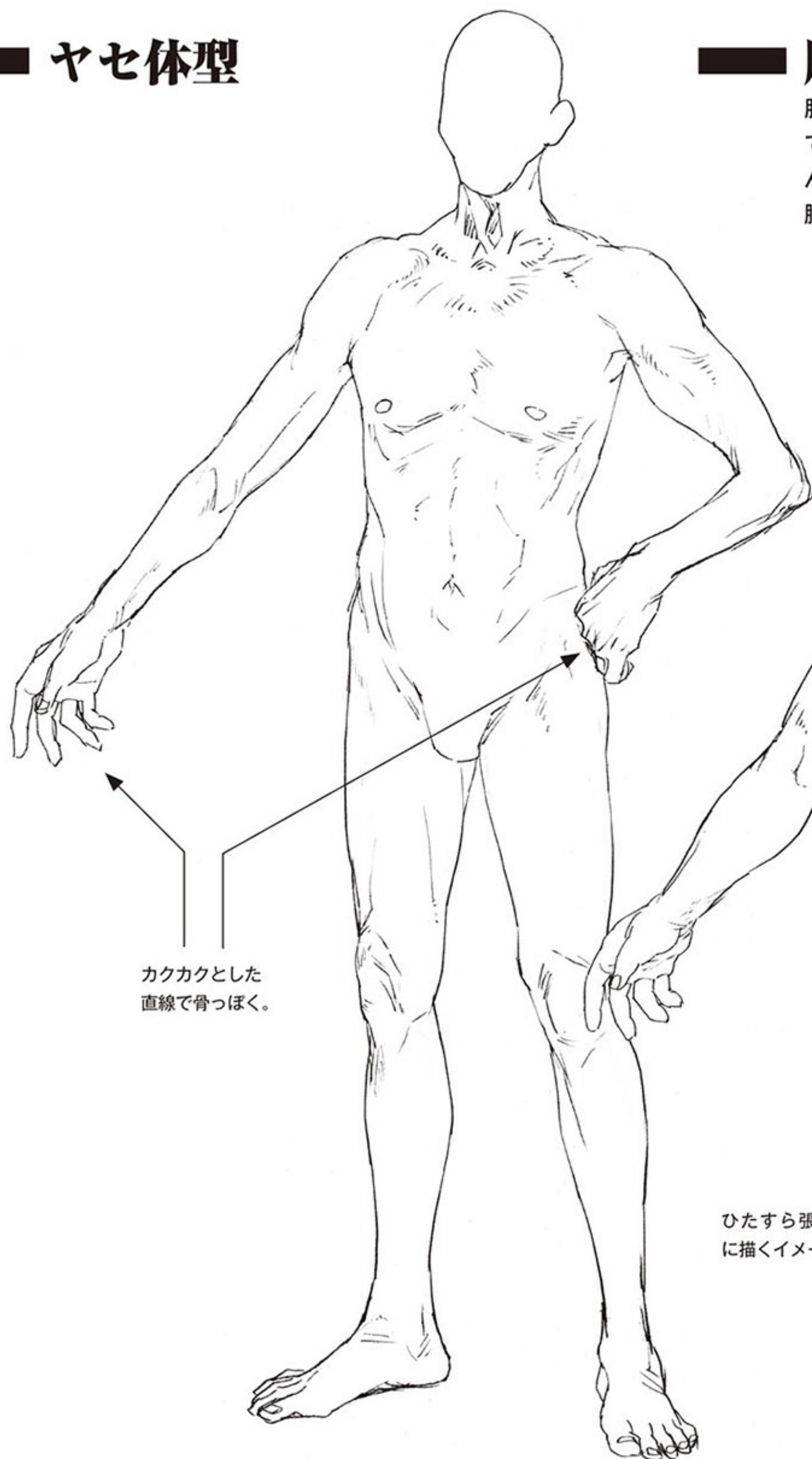
鎖骨の周りも体型の違いが出やすいポイント。標準体型やヤセ体型は骨の周りにたるみジワができ、肥満体型は肉で埋没している。



illustrator comment

体を描くときはよく参考写真を探すのですが、肉々しさがほしいので筋肉のある人の写真を見て参考にしています。絵にするときには結構ウソっていうか、大袈裟に描いたりしないとあんまり差がでないですね。(百舌)

ヤセ体型



カクカクとした直線で骨っぽく。

肥満体型

脂肪によって肩や胸、お腹、下半身など至るところが張っている。横に広く張ったシルエットでありながら、たるんだ肌が重力によって垂れ下がり、胸の下やお腹の下側、膝周りにシワができるところを意識して描こう。



ひたすら張った感じに描くイメージです。

元から痩せていた体型が、老化によりさらに肌が垂れてシワシワになっている。あばらや上腕などに骨のラインが出やすい。ヤセた体を描く際は、水分が抜け落ちた枯れ木のようなイメージを持つと細さが掴みやすいだろう。

描いてみよう：腕・手

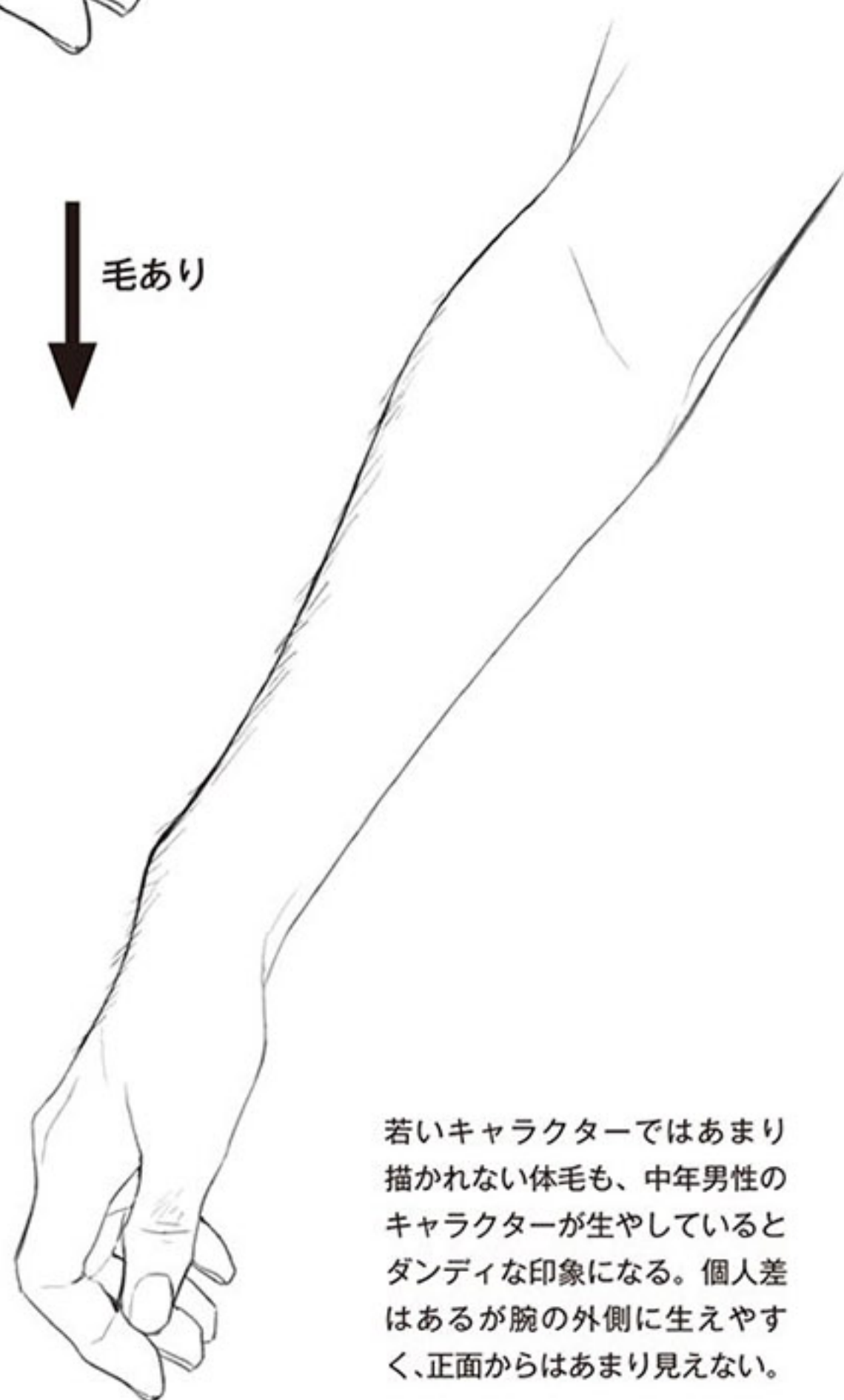
加齢による体型の変化は体の各所にあられる。男性らしい骨格の表現と体毛という視点を軸に、中年男性の手や腕を描く際に注意すべきポイントについて考えてみよう。

腕

▼前面



体を正面から見た際に見える腕の形。主に肘の内側と前腕部の内側の面が見えている。腕に限って見れば中年男性ならではのポイントはあまりないので、男性らしい手首や手の骨の突起を意識して描こう。

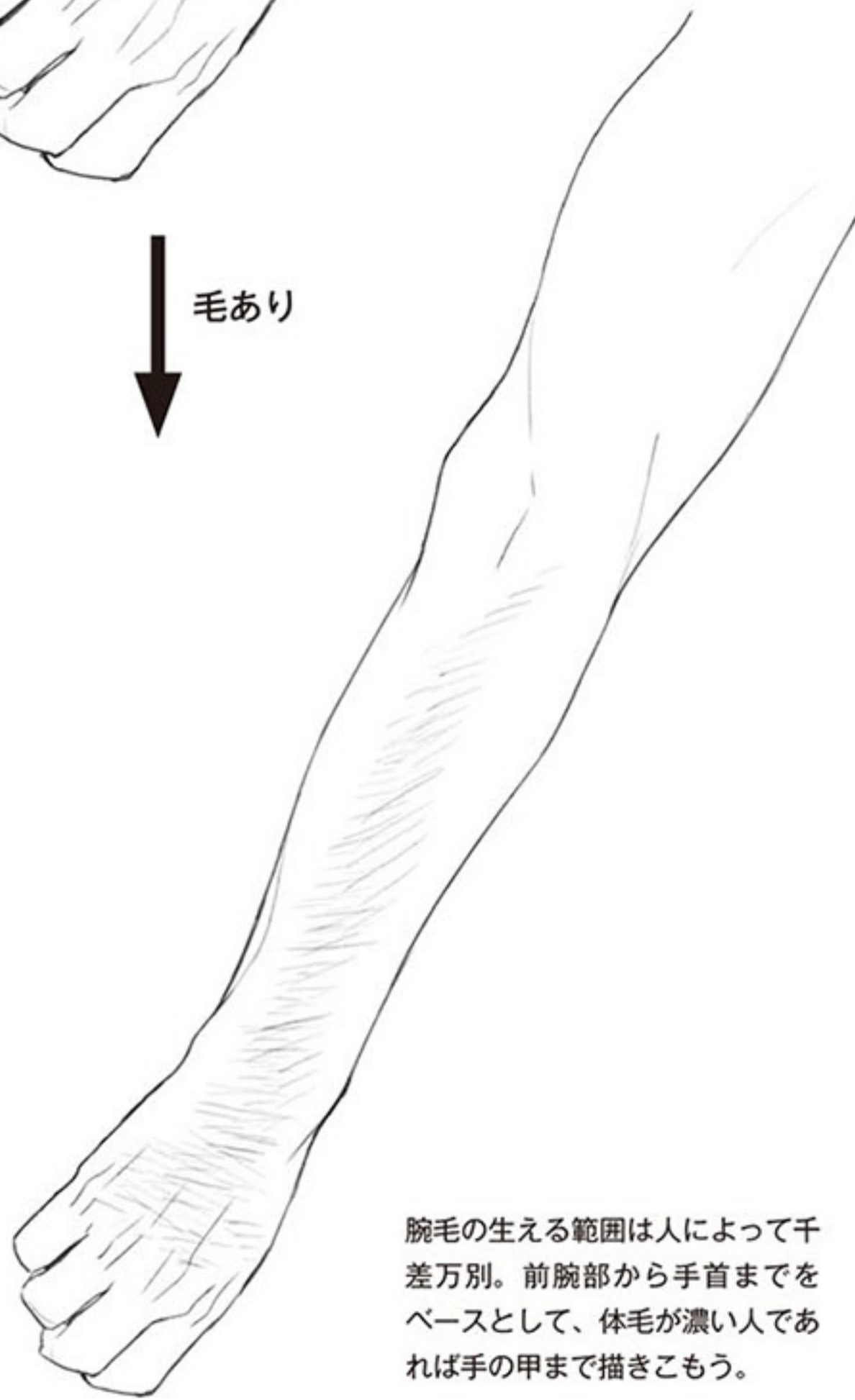


若いキャラクターではあまり描かれない体毛も、中年男性のキャラクターが生やしているとダンディな印象になる。個人差はあるが腕の外側に生えやすく、正面からはあまり見えない。

▼側面



側面から見た腕の形。肘の突起や手の甲がよく見える。手の甲は肉が落ちると骨が筋となって見えやすいので、この筋の線を長めに描きこむと男性らしいゴツゴツさと年齢を強調することができる。



腕毛の生える範囲は人によって千差万別。前腕部から手首までをベースとして、体毛が濃い人であれば手の甲まで描きこもう。

illust：簗ふみ

手

人体の中で顔に次いで表情が豊かだと言われる手。加齢が進んだ男性の手は全体的に肉が落ち、関節が節くれだったり骨の筋がよく見えるようになる。



▶手の甲

男性らしい手の甲の筋がより一層強調されるようになる。筋の横に影を加えると立体感が出る。

▶手の甲(毛あり)

毛深いキャラクターであれば、手の甲に加えて基節骨(付け根側)の指にも指毛を描いてみよう。



■ バリエーション例

▶指を立てる



▶掴む



▶握り拳



▶握り拳(指毛あり)



illust : 簗ふみ

描いてみよう：脚・足

オジサンの体を支える下半身。体型的な違いもさることながら、体毛を描くことで手軽にオジサンらしさを出せる便利なパーツでもある。足を描いた際は毛も描き加えてみよう。

脚

下半身を描く際は、太ももの太さと、右脚と左脚の間にある股間の幅を意識しよう。筋肉質や肥満体型といった特徴的な体型であれば太ももがくっつくくらいでもいいが、標準やヤセ体型ならある程度隙間を作ることが必要となる。

太ももの毛は外側を中心に。

▶ 前面

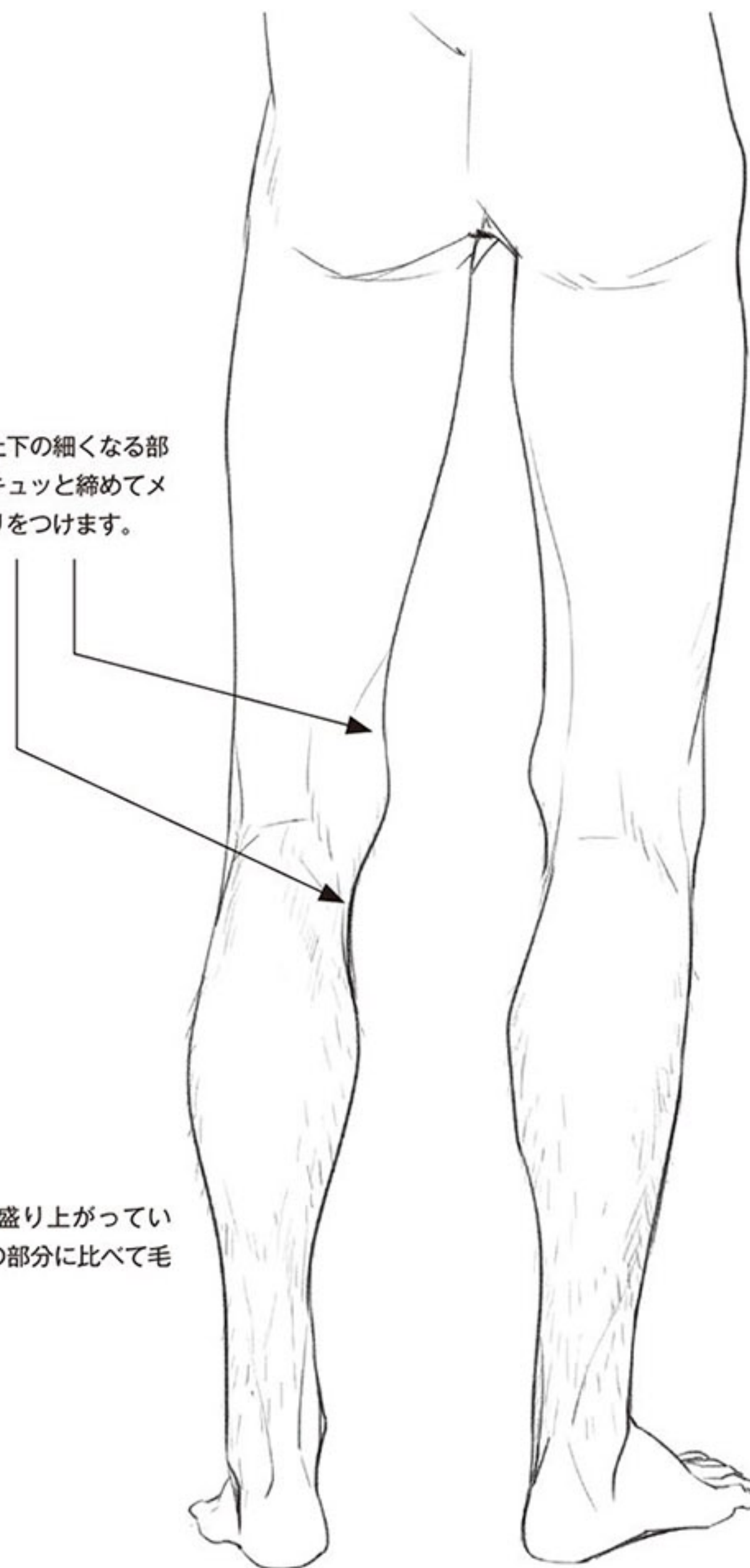
脛や太ももに毛を描くだけで一気に中年男性という印象が強くなる。



▶ 背面

ふくらはぎの盛り上がっている部分は、他の部分に比べて毛が薄くなる。

膝の上下の細くなる部分をキュッと締めてメリハリつけます。



illustr : 簗ふみ

足

手と同様、指の付け根近くにある骨の筋の線を多く描きこむと筋張った印象になる。指の関節のシワを細かく描くと皮のたるんだ感じが強調される。足先の輪郭は若い男性とほとんど変わらないので、シワや筋を描き込んで加齢を表現しよう。

▶ 足先



point

足先を描く際において重要な役目を果たしているのが爪。足の輪郭やシワ、筋をしっかり描いても爪がなければ間の抜けたイラストになってしまう。例え小さくても、足先が見える構図では爪を忘れず描くようにしよう。



■ バリエーション例

▶ 標準体型

左足に体重を乗せ、力を抜いて立っている構図。右足のふくらはぎが見えている。

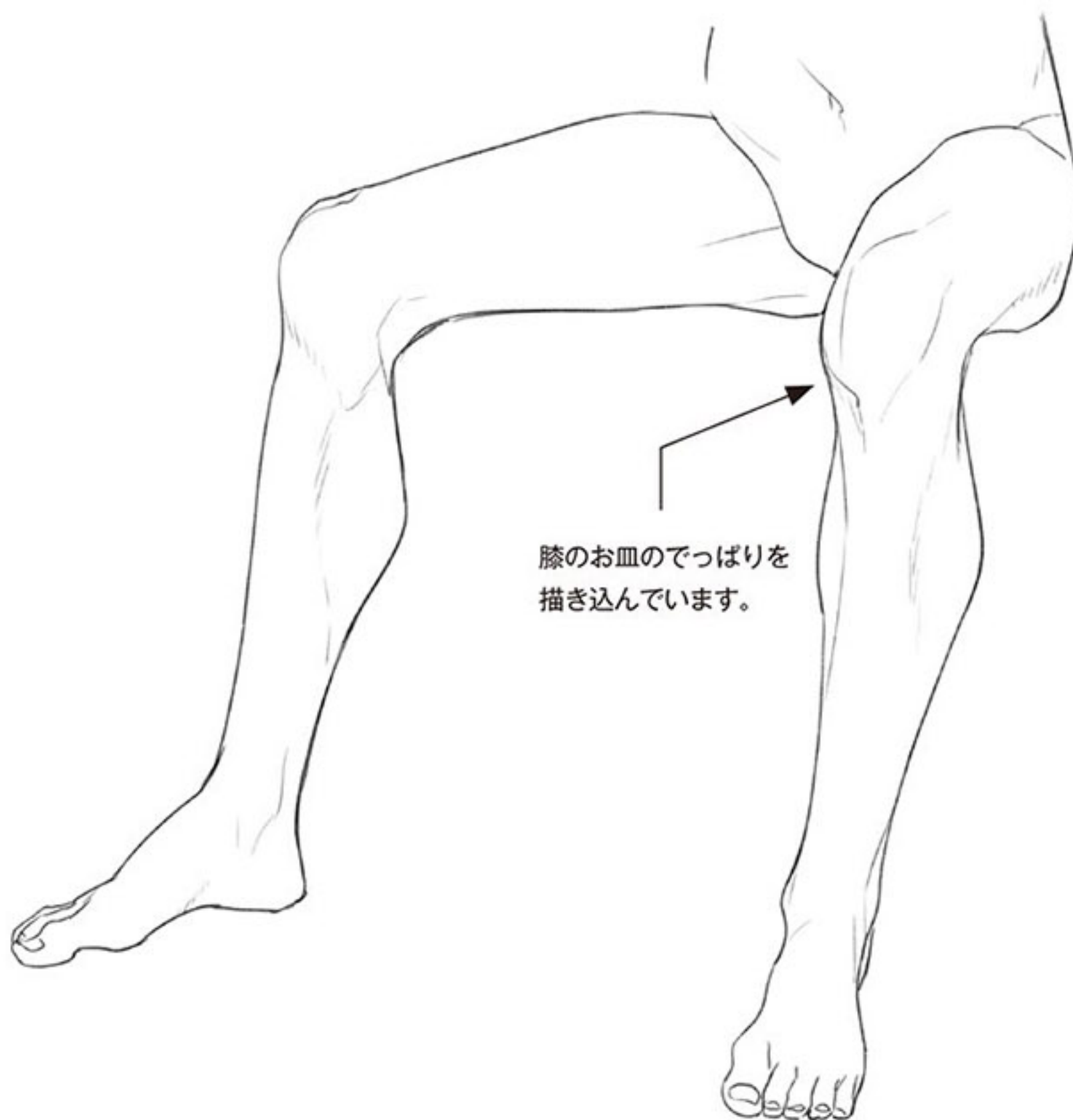
膨らみを意識して曲線がわかりやすいように。



▼ ヤセ体型(毛なし)

ヤセ体型は骨がよく見えるので、骨の出ている部分や筋を描き込もう。

膝のお皿のでっぱりを描き込んでいます。



▶ 筋肉質体型

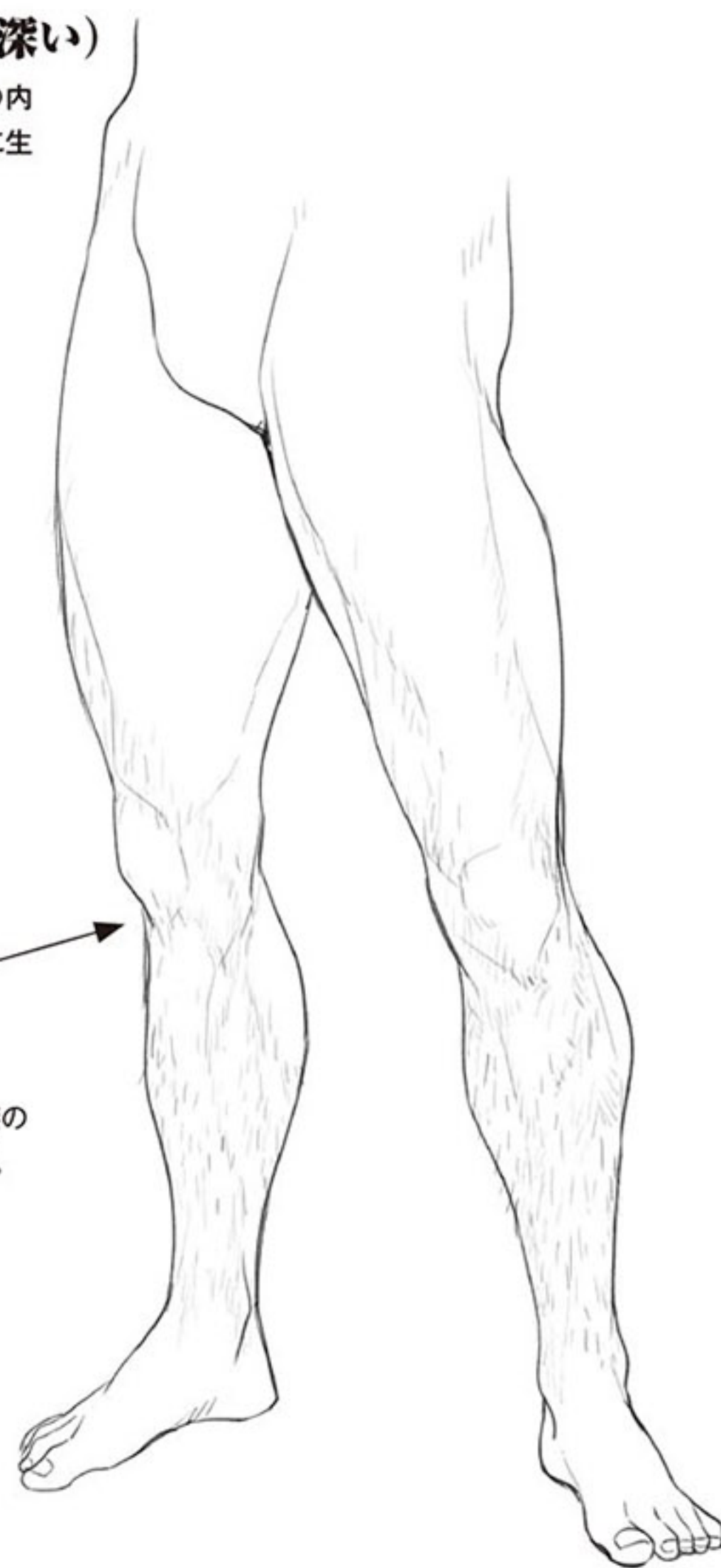
太ももやふくらはぎなど、筋肉がついている部分を大きく盛り上げるように描こう。



▶ 筋肉質体型(毛深い)

体毛が濃い人でも太ももの内側にはあまり生えず、外側に生える傾向にある。

筋肉がつかない足首や膝の関節はキュッと締めます。



■ column ■

デフォルメの魅力

アニメや漫画でよく見かけるオジサンのデフォルメされた姿。その姿は、作中における“オジサン”というキャラクターのわかりやすいアイコンであったり、写実的な作品においては、普段強面なキャラクターのコミカルな表現として用いられることが多い。そういったオジサンの姿がもたらす影響にはどのようなものがあるのか。登場するシーンを想像してみると、デフォルメされたオジサンの魅力が感じられるだろう。

まず、作品中の“オジサン”というキャラクターのアイコンである場合。隣に住んでいる優しいオジサンという設定で、ぼつてりとしたかわいらしいデフォルメされたオジサンが登場した

らどうだろうか。キャッチーな印象で、ほのぼのとした作品のイメージを感じ取ることができる。

シリアスな作品において、コミカルなシーンを描く場合。兵士や医師などの少しお堅い役職、頑固な性格のオジサンなどをコミカルにデフォルメすることで、それまでの堅かったオジサンのイメージを柔和に見せてくれ、シリアスなストーリーの中でちょっと笑えるような気を抜けるシーンになるだろう。

やはり、デフォルメして描くということは、リアルではなかなか感じにくいオジサンのかわいさを表現する手法であり、ストーリーにキャッチーな魅力を与える要素と言える。



オジサンの描き方

第2章

仕事・趣味編

How to draw
OJISAN



仕事や趣味に勤しむオジサン

数あるオジサンキャラクターの中でも、現実世界に存在するオジサンは写真などの資料が多く、練習にも向いている。サラリーマンを筆頭に、様々なオジサンを紹介していこう。

▶ 中年サラリーマン

典型的な日本のお父さん、というイメージで描かれたキャラクター。体格は標準的だが、中年太りでやや太めのスーツを着用している。丸まった背中と営業スマイルが人の良さそうな雰囲気を醸し出している。

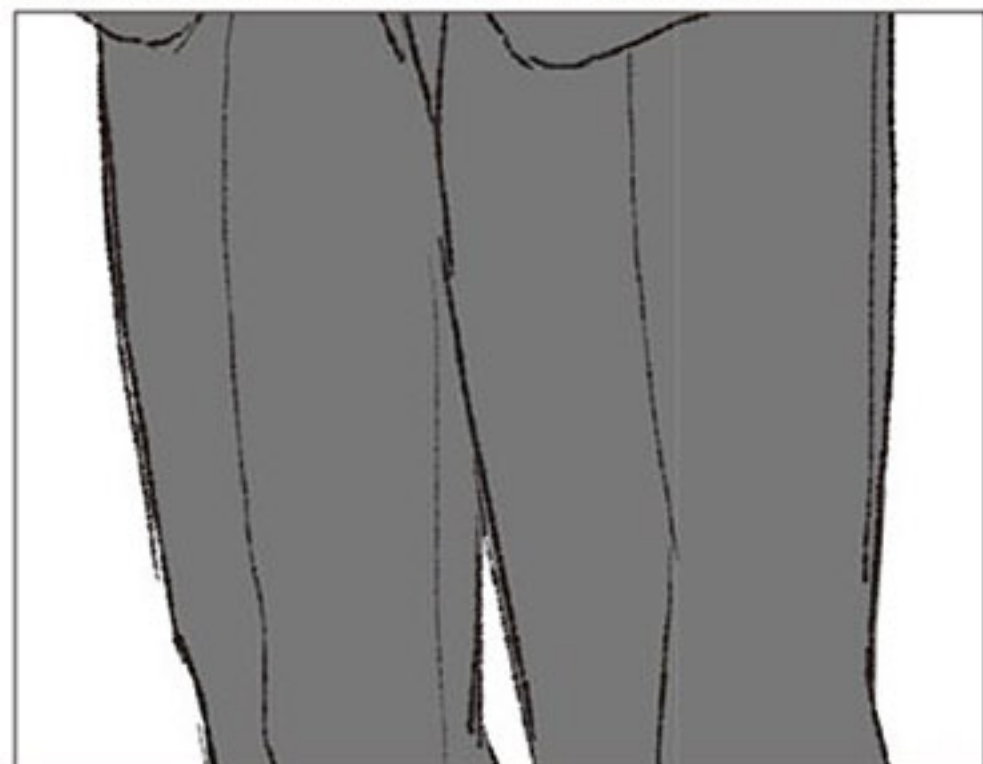
想定年齢：40代後半～50代前半



▲微笑み

point

小太りな人の体格に合わせて仕立てられたスーツはズボンの渡り幅も広くなる。ズボンの幅一つでキャラクターの見た目の印象が変わるので、着ている人の肉付きを常に意識して描くようにしよう。



肩のラインを丸く描いて肉付きがいい感じに。

くびれがなく寸胴です。

illustrator comment

営業職の設定だったので名刺交換をしているシーンを描いてみました。営業中なので笑顔で、腰は低めに。いろいろと苦労をしてそうかなと。あまり細身のパンツではないだろうなと思ったので、野暮ったいスーツを着せました。

(ワイ)

▶ エリートサラリーマン

どんな仕事もこなす海外のエリートサラリーマン。やや首を傾げてニヤリと笑い、自信に満ちあふれた表情をしている。コーヒーを手に持たせるなど象徴的なアイテムと組み合わせると、キャラクター性が一層引き立つ。

想定年齢：40代

illustrator comment

バリバリの仕事できる男みたいな、エリートっぽい感じです。首を片側に傾げたりして、ちょっと悪役っぽい感じですね(笑)。コーヒーは、海外のサラリーマンって絶対こうやって持ってそうと思ってどうしても描きたかったんです。(ミムラ)

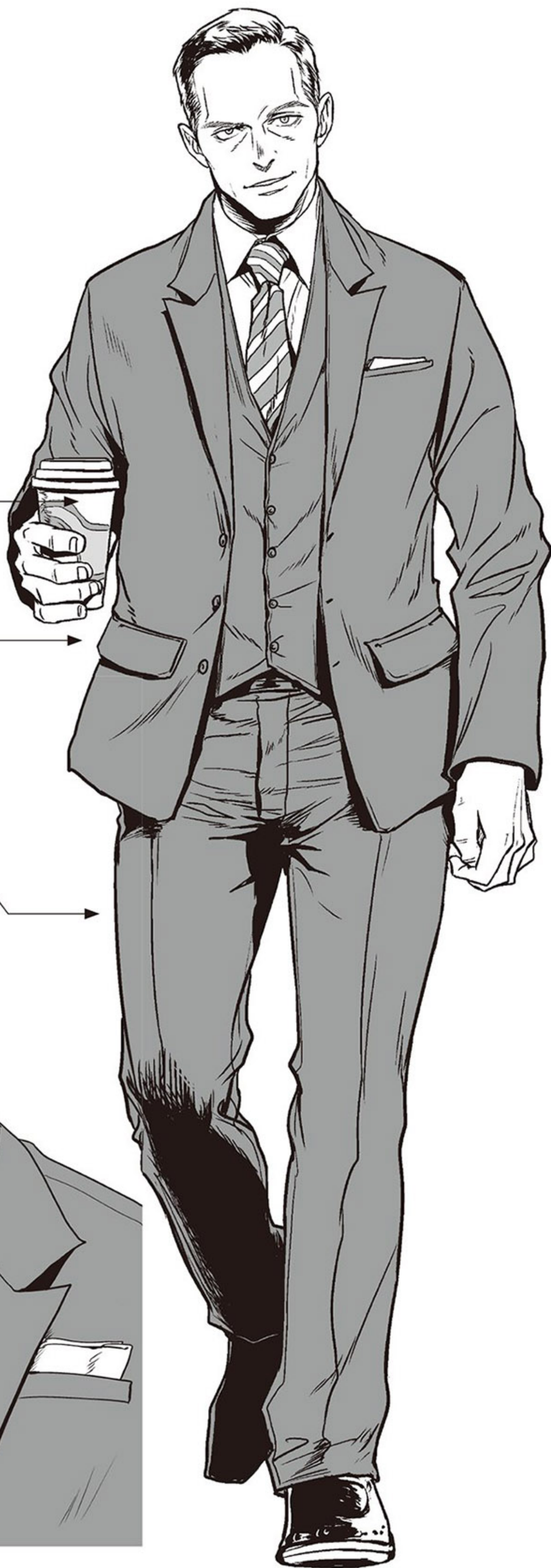
エリートの余裕、ショップで買ったコーヒー。

腰はくびれがあり、全体的に細身です。

イケメンを意識して、鼻はスキッとさせてます。頬骨は描きすぎるとイケメンから離れてしましますが、描いた方が貫録というか年齢が出るといいます。



▲横顔



▶ 大手企業のCEO

大企業の社員を統括する最高経営責任者。余裕のある表情をしている点はP.35のエリートサラリーマンと同じだが、静かに見据えるかのような表情と豊かな髭によって貫録が生まれ、ダンディな魅力が引き立っている。

想定年齢：50代後半～60代前半

illustrator comment

肩書きだけでなく中身も伴っている人です。髭があって貫録があるような。スーツも中にいろいろ着る高級そうなタイプのイメージですね。海外の方って50代60代になるとみんなカッコよく見えます……。(百舌)

髪の毛をキチッと
後ろにまとめてます。

ちょっと下から見上げた感じに
するとカッコよく見えるのかな
と思います。静かに見据える感じ。

アゴを引いて
ダンディに。

▲横顔



▶ 研究員

白衣に身を包んだメガネのインテリ研究員。全体的に細身のシルエットで、少し神経質そうな雰囲気。眉間に寄せたシワとへの字に曲がった口元から、気難しそうで職人気質な印象を受ける。

想定年齢：40代後半



▲冷たい視線



illustrator comment

実は描くの一番苦労しました(笑)。でもおもしろかったです。メガネの研究員って絶対神経質だ！と思ってたので。メガネの飾りは、わりと年齢が高い指定だったのでオジサンだからあるかなと思って使ってみたかったんです。(ミムラ)

刑事

刑事とは、一般的に私服で捜査などの活動をする警察官のことを指している。一口に刑事といってもその役割は様々であるが、ドラマなどの作品において登場するオジサン刑事は総じてベテランとして描かれることが多い。

想定年齢：50代～60代

▶ベテラン刑事

実践経験豊富な現場派の刑事。張り込み中の現場で、今にも足を踏み出そうとしている。

コートの下から見えるスーツとネクタイ。

刑事ドラマでは定番の長めのトレンチコート。

緊張した状況下で表情がビシッと。

踏み込もうとして膝を少し曲げています。

point

仕事一直線の男性を描く際は、顔を陰しく、口は閉じて少しムスッとした表情をさせると職人気質な印象が強くなる。ただし、口元を緩めるとただの気難しいオジサンになってしまうので注意しよう。



illustrator comment

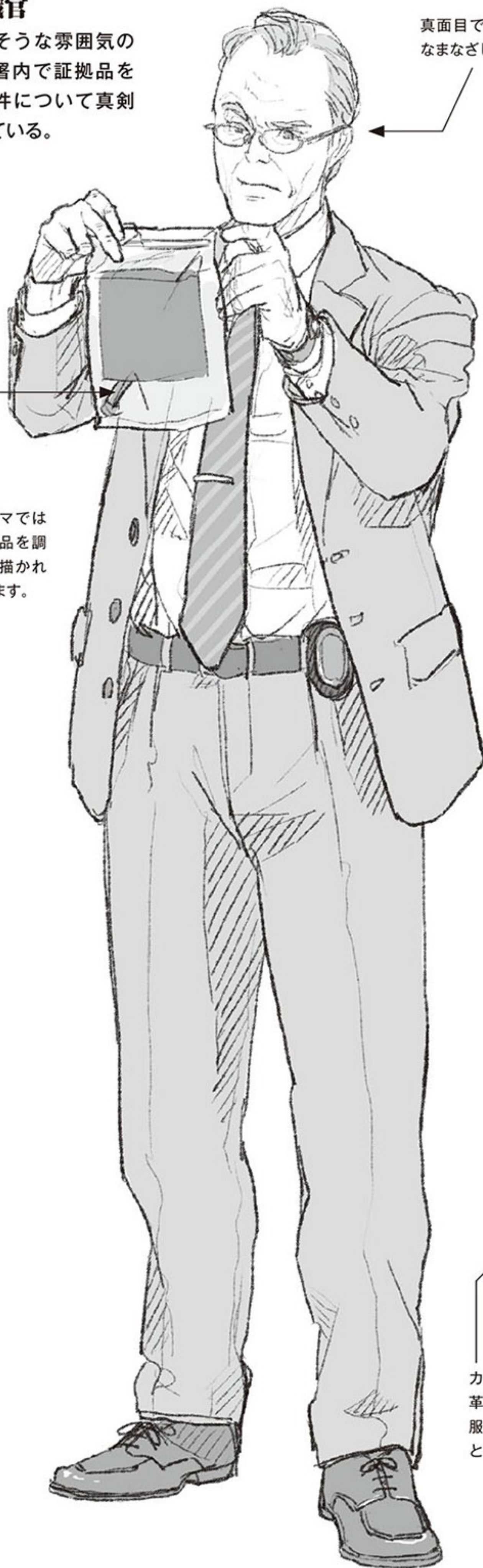
まさに現場タイプです。経験が豊富で場馴れしていて、目に力がある感じを意識しました。真面目そうな感じで職人に近い気質だと思います。仕事一徹、という言葉がそのまま当てはまるかもしれません。(ワイ)

■ バリエーション例

▶ 鑑識官

真面目そうな雰囲気のある刑事。署内で証拠品を見て事件について真剣に考えている。

海外ドラマではよく証拠品を調べる姿が描かれる気がします。



真面目で鋭そうなまなざしです。

横に広くて大らかな感じ。

余裕がよく、お腹の肉がシャツを引っ張ってる感じ。

カジュアルっぽい、革靴ではない靴です。服装でもとつきやすそうな人というイメージを。



ズボンも太く大きく。

◀ 捜査係長

捜査におけるチームリーダー。面倒見のいい性格で署内の和をとりなす人格者。

illustrator comment

鑑識官は仕事に実直なタイプのベテランさんです。洞察力がありそうというか、鋭そうな感じです。捜査係長は、慕われやすそうで人が良さそうな感じをイメージしました。何かあっても場を収めてくれそうな人だと思います。(ワイ)

軍人

職業としての軍人は、徴兵によって一時的に兵役に勤めている人間ではなく、軍の業務を正式な仕事としているプロフェッショナルのことを指す。映画やアニメ、漫画などのフィクション作品で登場するベテランのオジサン軍人は、いわゆるこの職業軍人であることが多い。

想定年齢：40代～50代前半

腕を組むといかめしさが
増すと思います。

▶軍曹

新人教育を担当する目つきが陰しい軍人。若い世代からは影で「鬼軍曹」と呼ばれている。

point

「軍人」という単語から新人に厳しい気難しそうな人物像をイメージして描かれたのがこのキャラクター。眉間のシワ、鋭い目つき、への字に曲がった口と、P.23の「気難しいいかつい」の特徴を抑えている点に注目しよう。

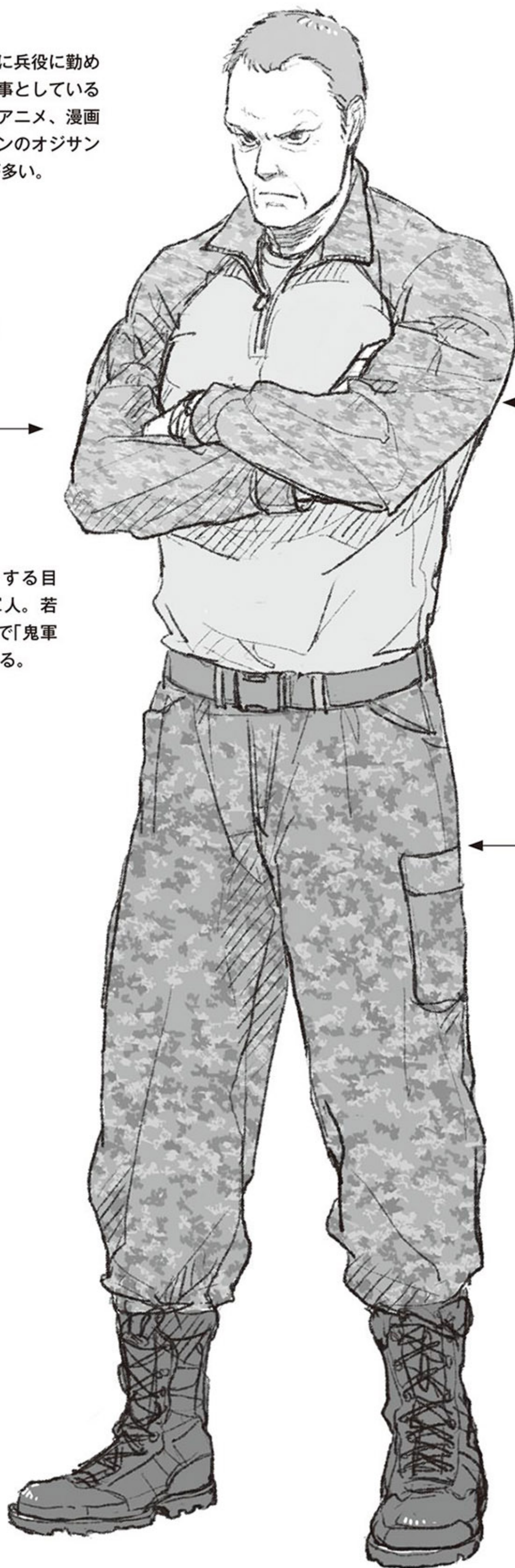


illustrator comment

軍人さんがどんな人かを想像してみて、顔つきが陰しく、睨んでいるような、腕を組んで気難しそうなイメージで描きました。口元をキュッと結んで、いかめしい感じを意識しています。(ワイ)

鍛え抜かれた体を意識してがっしりめに。

筋肉質なので足も太いです。



■ バリエーション例

illustrator comment

曹長は、カラッとした感じの若い軍人とも普通に喋るような軍人さんかな、というイメージです。老兵はベテランの兵士で、戦闘時のイメージです。装備はアメリカ軍とかのホームページに載っている写真などを参考にしています。(ワイ)

おでこのシワとほうれい線で年齢を高め。

時代によって装備が違うので、軍のホームページなどを見ながら今の標準装備を調べました。

タバコを咥えるとワイルドさが出るかなと。

鍛えてる感じの体です。筋肉が張っていてシャツがパツパツ。

◀老兵

銃火器を装備した戦闘員。顔に刻まれた年輪のようなシワと銃の組み合わせが渋さを強調する。

◀曹長

下士官の中では最上級の階級である曹長は、フィクションにおいても頼れる存在として描かれやすい。

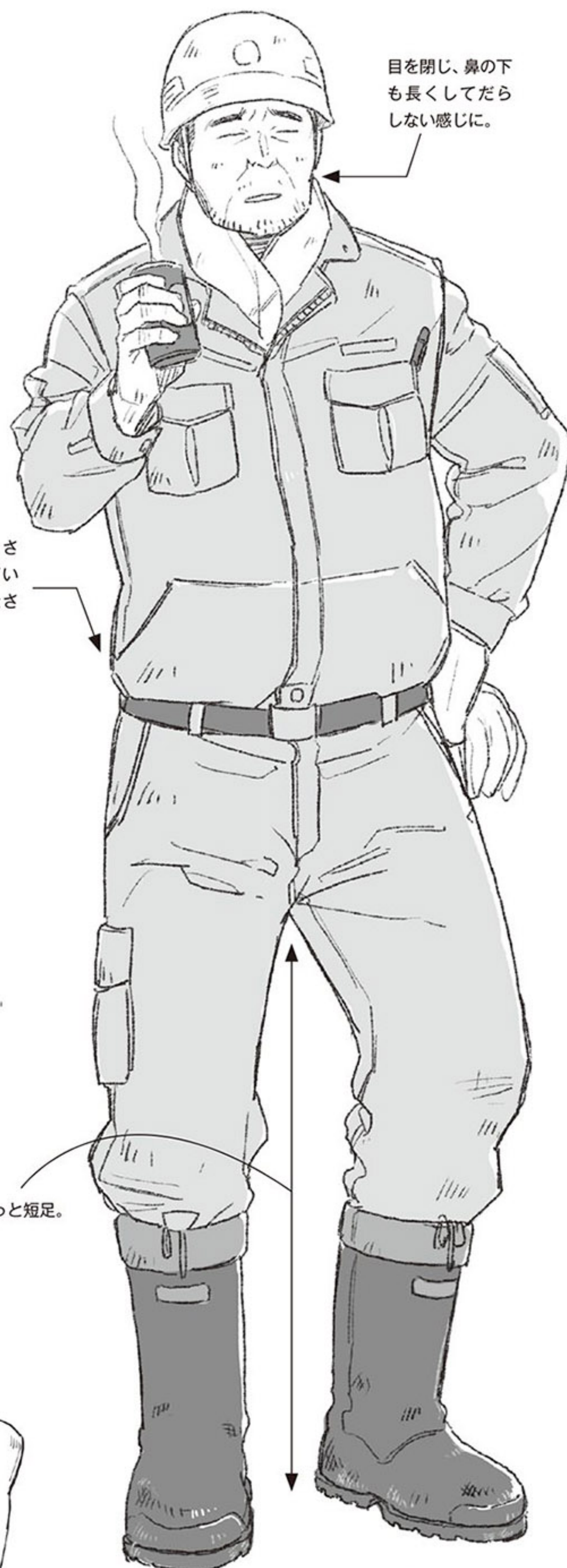
キャラクターバリエーション

これまでに紹介したオジサンは比較的カッコいいオジサンが多かったが、ほかにもいろんな種類のオジサンが存在する。ここからは、少しアクの強いオジサンも混ぜつつ、バリエーション例を紹介していこう。

▼シングルファーザー

小さい一人娘のために悪戦苦闘しながらも懸命に家事をこなす働き者のパパ。

想定年齢：40代前半



▲現場作業員のオジサン

肉体労働の現場で働くちょっと気の抜けた日本のオジサン。コーヒーを飲んで休憩中。

想定年齢：50代

illust：ワイ

▶ バーコードオジサン

漫画のモブキャラで登場しそうな典型的なイメージで描かれた出っ歯のオジサン。

想定年齢：50代～60代前半

メガネを
クイッと。

特徴的なパーツ
があると描きや
すいです。

細身なイメージ
なので指も細く。

髪はボサボサ。
背中も丸まっ
ています。

目も半開きで精気がない
感じ。口元もだらんとし
て無精髭です。

着の身着のまま、
寝巻のまま。

illust：ワイ

◀ 冴えないオジサン

競馬新聞を抱えた無気力な表情のオジサン。職はないが、ギャンブルに熱を上げている。

想定年齢：40代後半～50代

illust：ワイ

▼格闘家

鍛え抜かれた肉体を駆使して戦う格闘家。プロレスのような実業団で活躍するパターンも。

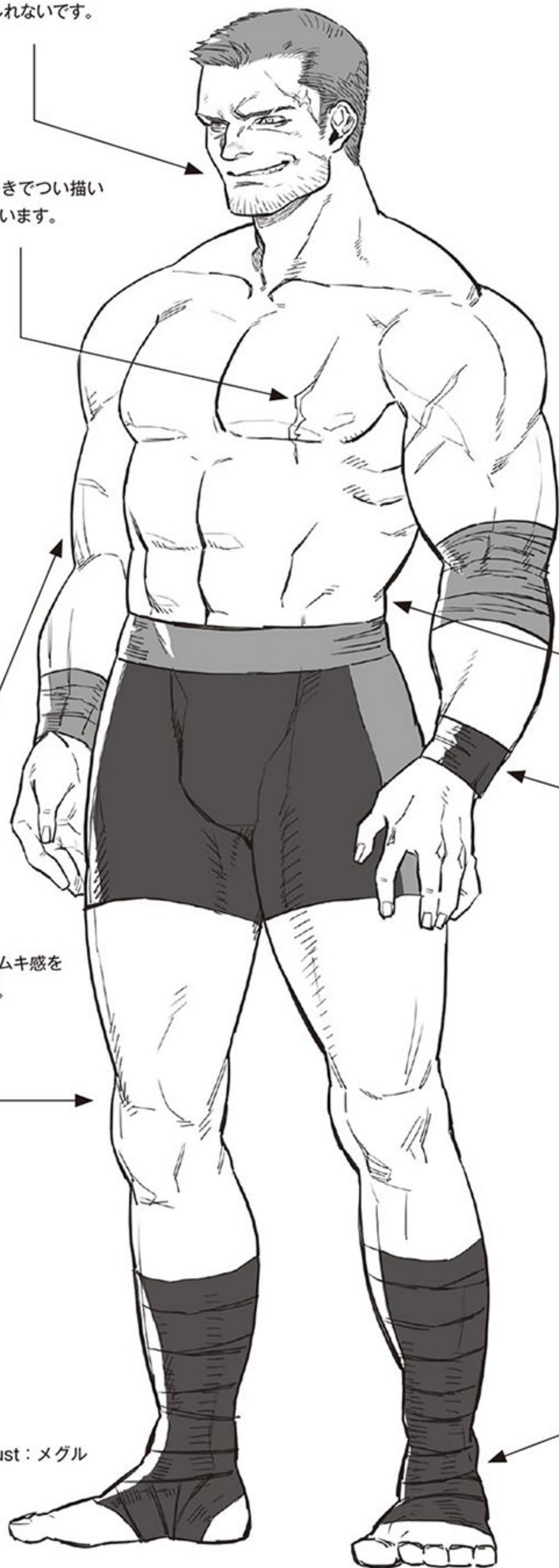
想定年齢：40代

ちょっとニヤツとしていて、ヒールとかそんな感じかもしれないです。

傷が好きでつい描いてしまいます。

ムキムキ感を強調。

illust：メグル



全体的に筋肉質。

逆三角形でムキムキした感じで。手首や足首はあまり細くならないように。

可愛いものの好き。→



ハート合わせ。

でも服装はおしゃれ。

illust：ワイ

▲オカマ

筋肉質で言い寄られると困るタイプのオカマ。ゴツイが身だしなみはしっかりしている。

想定年齢：50代

▶太っちょなコレクター

自分の趣味に没頭するマニアなオジサン。長い髪が暑苦しさを助長している。

想定年齢：40代後半

常に汗をかいていて、顔に吹き出物。

髪に脂がのってテカテカに。髪の毛が長いと暑苦しさが出るかなと思いました。

太りすぎて胸があります。シャツも張ってバツバツに。

白目は表情が読めなくて近寄りがたい雰囲気です。

何かされそうな、怖さを感じる笑顔。

不自然なくらいに筋肉を立体的に描いています。

illust：ワイ

ズボンも太く、短足な感じです。

◀ボディビルダー

自分の体に絶対の自信を持っているオジサン。不自然な笑顔に恐怖を感じる。

想定年齢：50歳前後

illust：ワイ

シチュエーション別デッサン

ここでは、章に登場したオジサンたちをシチュエーションごとに描いていく。オジサンたちの日常的な働く姿や趣味に没頭する姿を見て、イラストの参考にしてみよう。

中年サラリーマンの一日

▶朝の身だしなみ

髭剃りをしている瞬間。
何気ない動作だからこそ、自然体な動きを描けるよう押さえておきたい。

寝起きでちょっと眠そうな、
シャキッとしてない状態。

髭を剃りやすいよう、反対
の手で皮膚を支えます。

たるんで寸胴な
お腹のライン。



point

日本のお父さんの象徴とも言える中年サラリーマンだが、朝起きたばかりでは仕事のような人前に入るスイッチがまだ入っておらず、ぼんやりとした表情をしている。半開きの目、整えられていない無造作な髪の毛などを描いて、家族にしか見せないような素の表情を捉えられるようになろう。





◀電車で出社

朝の満員電車。畳んだ新聞を窮屈そうに読んでいる姿から、肩身の狭い感じが伺える。

スーツの寄せたシワを描いて肩をすぼめた感じに。



▶取引先に謝る

仕事中的様子。ミスをした部下と一緒に取引先に謝るワンシーン。中間管理職の悲哀が伝わってくる。



ズボンの太さで体格の違いを出します。



point

思わず「たまるん！」という声が聞こえてきそうな表情。ギュッと目をつぶり、口を大きく横に広げると、ためこんだ力を一気に爆発させたかのような解放感が表現できる。また、直前まで力を込めていた右手にも注目。インパクトのある一瞬を捉えるには、その直前の動作もイメージすることが大切だ。



◀風呂上りのビール

帰宅後、お風呂上りにビールを一杯。一口目を飲んだ瞬間、一日の疲れがすべて吹き飛び解放感で満たされていく。

髪の毛から飛ぶしぶきで解放感を。

座ってお腹もぽこっと出ています。

illustrator comment

風呂上りにソファに座って、ビールを一口飲んで「ぶはあっ！」という感じの顔です。ビールは最初の一口が一番おいしいのかなと思って、ビールのCMのようなイメージで。きっとこのお父さんは、電車の中でも仕事中でも、どこでも肩身が狭いんだと思います。頑張ってるなという感じが出ていれば嬉しいです。(ワイ)

中年サラリーマンの休日

◀昼まで熟睡

座布団を枕代わりにして熟睡。奥さんが掃除機をぶつけて少し目が覚めてしまった様子。

手近にあるものをつい枕に。

家の中だけどキュッと体を縮めて、大の字にはならない感じ。ここでもちょっと肩身が狭そうですね……。



▶お父さんの料理

一人暮らし時代からの得意料理であるチャーハンを作るお父さん。顔もちょっと得意げ。

たまたまキッチンにきた娘さん。「お父さんまたこれ？」みたいな会話をしてそうです。

これだけは自信作、という感じ。

何か一つだけ得意な料理があるんだろうと思って、チャーハンしか作れないお父さんというイメージで描きました。



働くオジサンたち



寝ぐせ頭と
眠そうな目。

油断した無精髭。

下着はボクサー
パンツ。

◀寝起き

エリートサラリーマンの朝。
寝起きで頭が切り替わってお
らず、半開きの目でぼーとし
た表情がポイント。

わりと鍛えていると
思って足をゴツくしま
した。こういう人ってジ
ムに通っていきそうだなと。

▶同僚と談笑

自分の席に相談しに来
た同僚と喋る。口を横
に開くと余裕のある表
情になる。

illustrator comment

エリートサラリーマンのポイントはとりあ
えず筋肉です。絶対ジム通ってると思うん
ですこういう人。わりと鍛えていると思っ
て、だから寝起きでは足もゴツくしようと。
性格も完璧タイプで、独身です！ 絶対遊ん
でると思います、結婚せず。(ミムラ)



開いたのは後ろ側のドア。
運転手が付いている偉い人、
という感じで。

コートっぽい服を着て
いるイメージです。

▶車から降りる

会社の重役が車から降りた瞬間。座っていた姿勢から立ち上がり、足を踏み出すために重心が前を向いている。

車の座席から降り、
立ち上がります。

ここから玄関とかに
向かってスタスタ
歩いていく感じです。

point

CEOのような重役のポストに就いているオジサンは、傍から見ていてもオーラと呼べるような風格がある。きっちりとまとめられた髪、老いながらも力強さを感じる精悍な顔立ち、何気ないしぐさの中にある余裕など、その人の印象を形作っている要素を一つ一つ丁寧に意識しながら描いてみよう。



illustrator comment

車から降りるところをどうしても描きたかったです。リムジンから降りる雰囲気です。できれば車のドアを開ける従者の方も描ければと思ったんですが……。それを見てこそ「エライ人だ!」ってわかると思うので。(百舌)



年齢が出てくると肉が減って筋が見えるかなと。

鼻の下に線を入れると年齢が出ると思います。鼻から下も少し長めに。

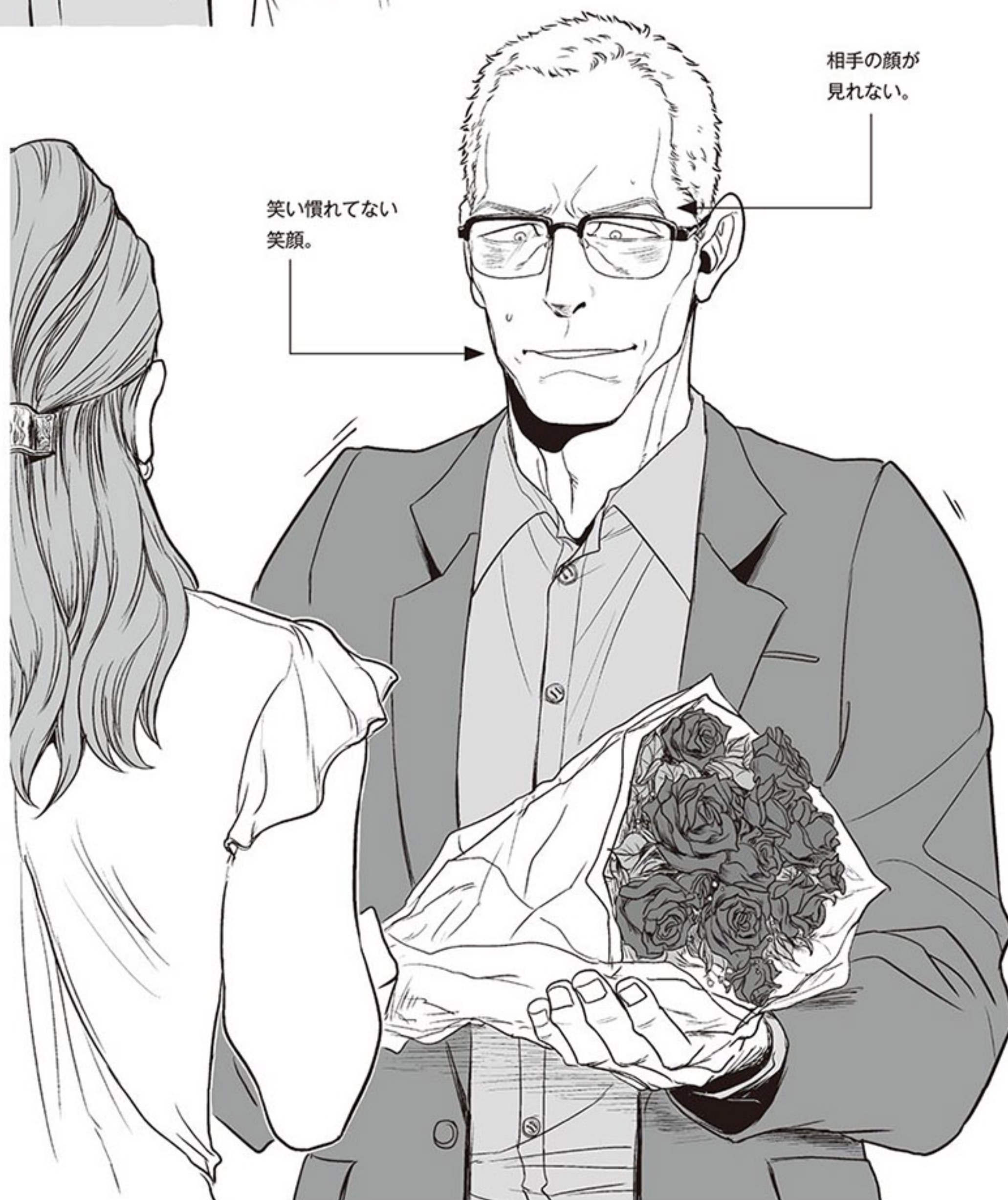
口をへ字にして「やっちゃったなー」って感じの顔です。

◀実験失敗

研究員の日常。手慣れた実験のはずがうっかりミスで大失敗。首の後ろを掻くと途方に暮れている感じが出る。

▶女性とデート

オフのワンシーン。女性慣れしていないため緊張でガチガチ。笑顔も硬くぎこちない表情。

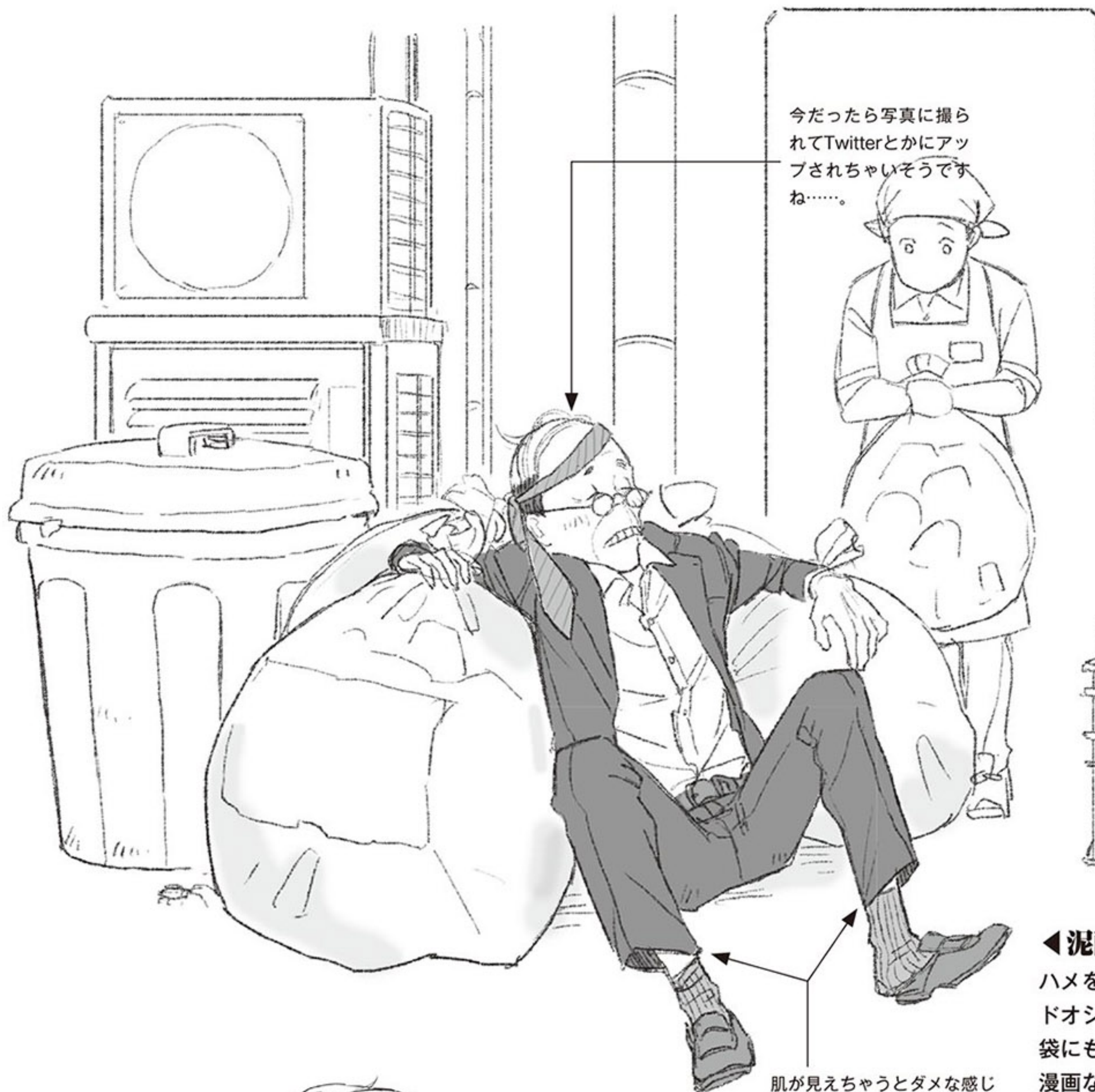


笑い慣れてない笑顔。

相手の顔が見れない。

illustrator comment

研究員です。最初設定をいただいたときは「女性とデートするんだ!？」と思いました(笑)。笑おうとしつつもちゃんと笑えない。で、また眉間にシワが寄っているっていう感じです。デートではさすがにメガネの飾りは外しました(笑)。(ミムラ)



◀泥酔して居眠り

ハメを外しすぎたバーコードオジサン。泥酔してごみ袋にもたれかかっている。漫画などで描かれる古典的な1コマ。

肌が見えちゃうとダメな感じが増すかなと思います。



◀子供と就寝

絵本を読み聞かせつつ、娘と一緒に寝てしまったシングルファーザー。緩んだネクタイや垂れた前髪から日頃の苦勞が伺える。

趣味の時間

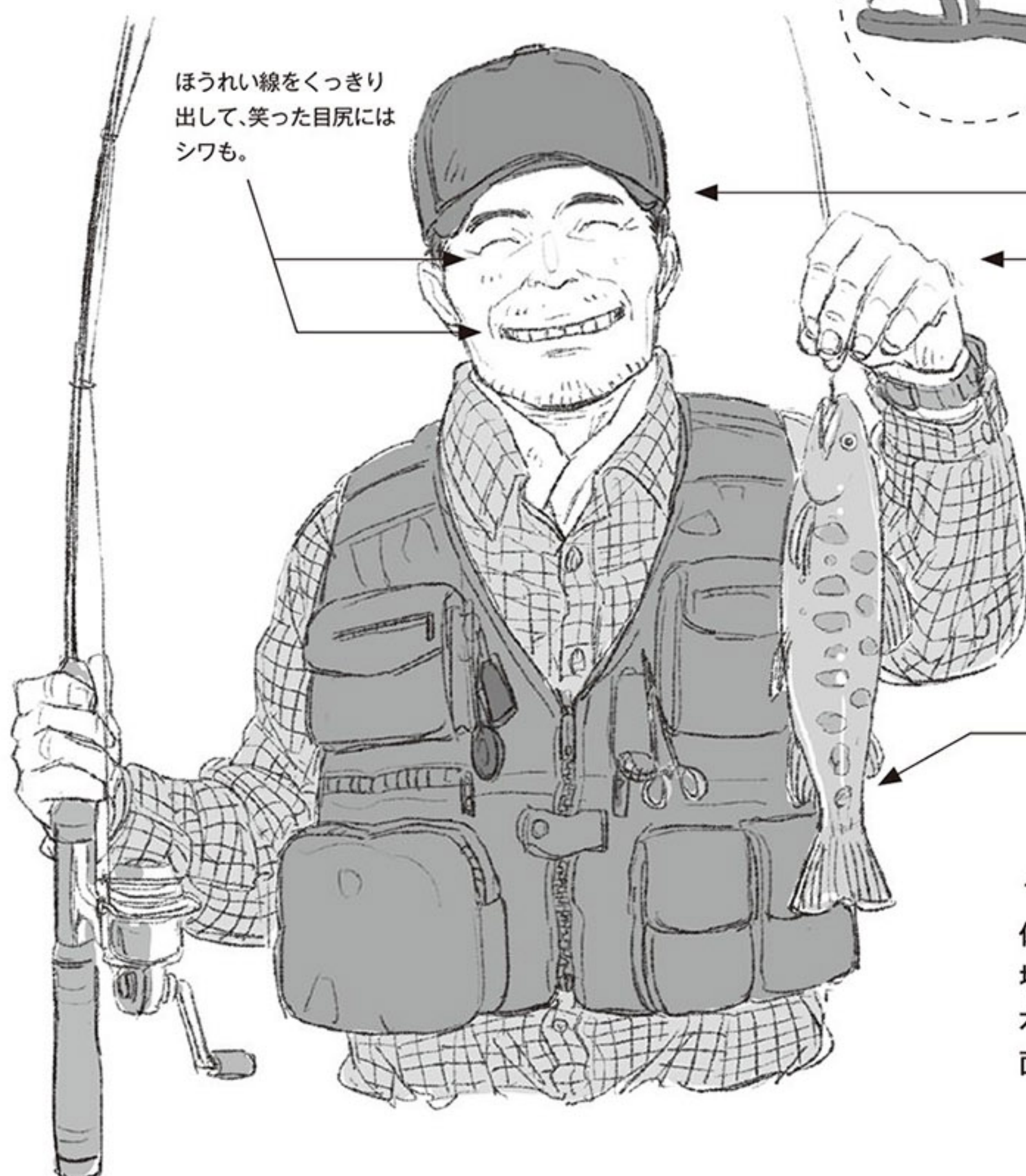
▶パチンコで負ける

ギャンブルにハマる冴えないオジサン。口を開けあんぐりとさせると落胆具合が表現できる。



口が開いてタバコがぼろっと。

座り方もだらしない感じで、脱力した感じを。



ほうれい線をくっきり出して、笑った目尻にはシワも。

仲間にカメラで撮ってもらっている様子を想像して、飛びきりの笑顔という感じ。

服装は釣り人のベストなど、写真を見ながら溪流釣りのイメージで描きました。

◀釣りを楽しむ

休日に釣りを楽しむ現場作業員のオジサン。本日の成果を掲げて満面の笑顔。

▶ タイプの男性に言い寄る

好みの若い男性に迫るオカマ。顔は恥じらいながらも、体はグイグイと寄っているところから遠慮は一切していないことがわかる。

心は女性なのかもしれないですね。

逃げたいんだけど「あからさまに逃げたら追いかけられるんじゃないか、当たりさわらずに済まそう」みたいな……。

構図はそれぞれ実際に自分で座ってみて、それをバランスがよくなるように組み合わせてみました。

湿気とかすごそうな感じです。

脇の下など、シャツに汗が染みている感じ。

◀ ジムでダイエット

一心不乱に走り続ける太っちょなコレクター。肘や膝の関節はオーバーに直角に描いてしまう方がコミカルな表現になる。

オジサンたちの一日：刑事編

いわゆる「刑事もの」と呼ばれる作品では、頭脳派、肉体派などタイプの異なる人物が何人も登場し、様々な人間ドラマが描かれる。今回は、新人刑事の視点を軸に、凶悪犯を追うベテラン刑事たちの一日を覗いてみよう。



▲証拠品の検証

現場に残された証拠品について話し合う鑑識官と新人刑事。ベテラン鑑識官の鋭い洞察力が、新人刑事が見落としていた手がかりを掴む。

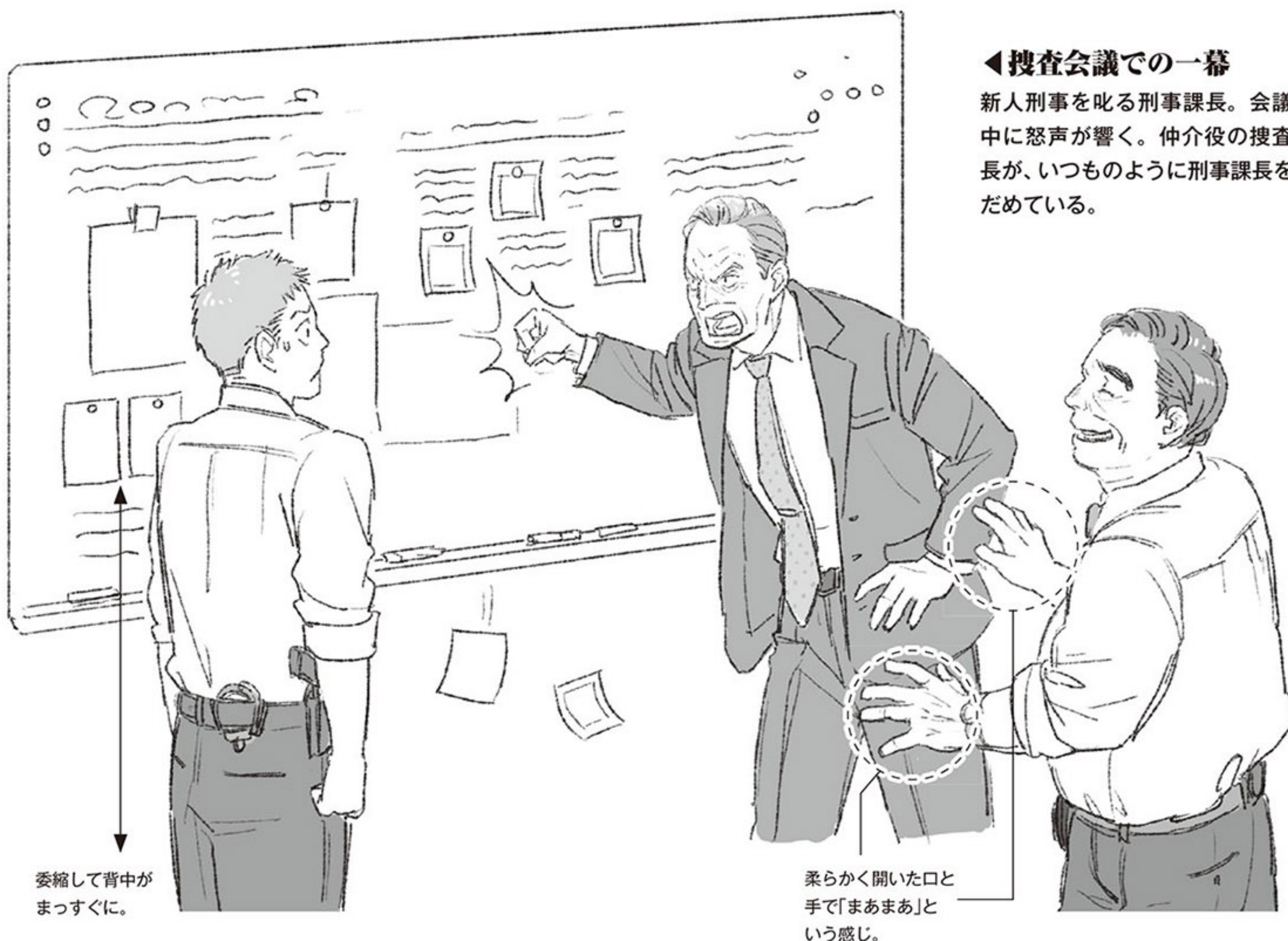
point

若者との対比は、オジサンの魅力をより一層引き立てる要素のひとつ。ここでは、「真面目だが経験が足りない発展途上の新人刑事」という設定のキャラクターを登場させた。オジサンは経験に裏打ちされた老練さでベテランならではの渋さを発揮し、新人もまたオジサンたちとの関わり合いの中で魅力的なキャラクターへと成長していく。



◀ 捜査会議で的一幕

新人刑事を叱る刑事課長。会議室中に怒声が響く。仲介役の捜査係長が、いつものように刑事課長をなだめている。



委縮して背中がまっすくに。

柔らかく開いた口と手で「まあまあ」という感じ。



尾行中で対象をちらちら監視してるイメージ。観察力がありそうな感じですよ。

◀ 刑事課長

凶悪事件を取り締まる刑事課の管理を務める刑事課長。新人にも厳しく接する、たたき上げのオジサン。

point

怒る上司とそれをなだめる別の上司。まさに「いつもの光景」ともいべきその構図は、刑事ものに限らず、お約束的なワンシーンとして様々な作品で見受けられる。怒る側は神経質そうに、なだめる側はおおらかそうな雰囲気を意識して描くと、キャラクターの対比がよりわかりやすくなる。



illustrator comment

新人が怒られてます。ホワイトボードとかがあって会議中というイメージで、刑事課長がヒステリックに怒って、それを捜査係長が仲裁している雰囲気です。捜査係長にとっては見慣れた光景で、またはじまっちゃったみたいな感じなのかもですね。(ワイ)



▲事件解決後のひととき

事件が無事に解決し、署内の休憩所で束の間の休息。面倒見のいい捜査係長が新人刑事を労う。

illustrator comment

捜査係長さんはなんとなく褒めてくれそうな雰囲気ですね。みんなの間を取り持つ感じの人なんだと思います。ベテラン刑事は、黙って見守るタイプでしょうか。口には出さないけど新人の働きを認めている感じで。(ワイ)

オジサンたちの一日： 軍人編

軍人といっても常日頃から戦っているわけではなく、平時は体力作りや実技演習といった訓練がメインになる。中年とは思えない肉体美に注目しながら、オジサン軍人たちの一日を追ってみよう。



シワがあっても目が若々しいと年齢が下がると思えます。体も張りがあります。

上着を着るために手を後ろに回しています。

真面目な表情だと職務に忠実な人という感じがします。



▲訓練前の着替え

ロッカールームで談笑しながら着替える曹長(右)と伍長(左)。Tシャツを着る動きと上着を着る動きの違いを参考にしてみよう。

point

こちらは曹長の背筋。鍛え上げられた肉体は張りがあり、年齢による衰えを感じさせない。筋肉質で張りのある体を描く際は、実際の年齢よりも10～20歳ほど若い体を意識して描くくらいでちょうどいい。日頃から、体の筋肉がどのようについているかを観察することが重要になってくる。



◀敬礼

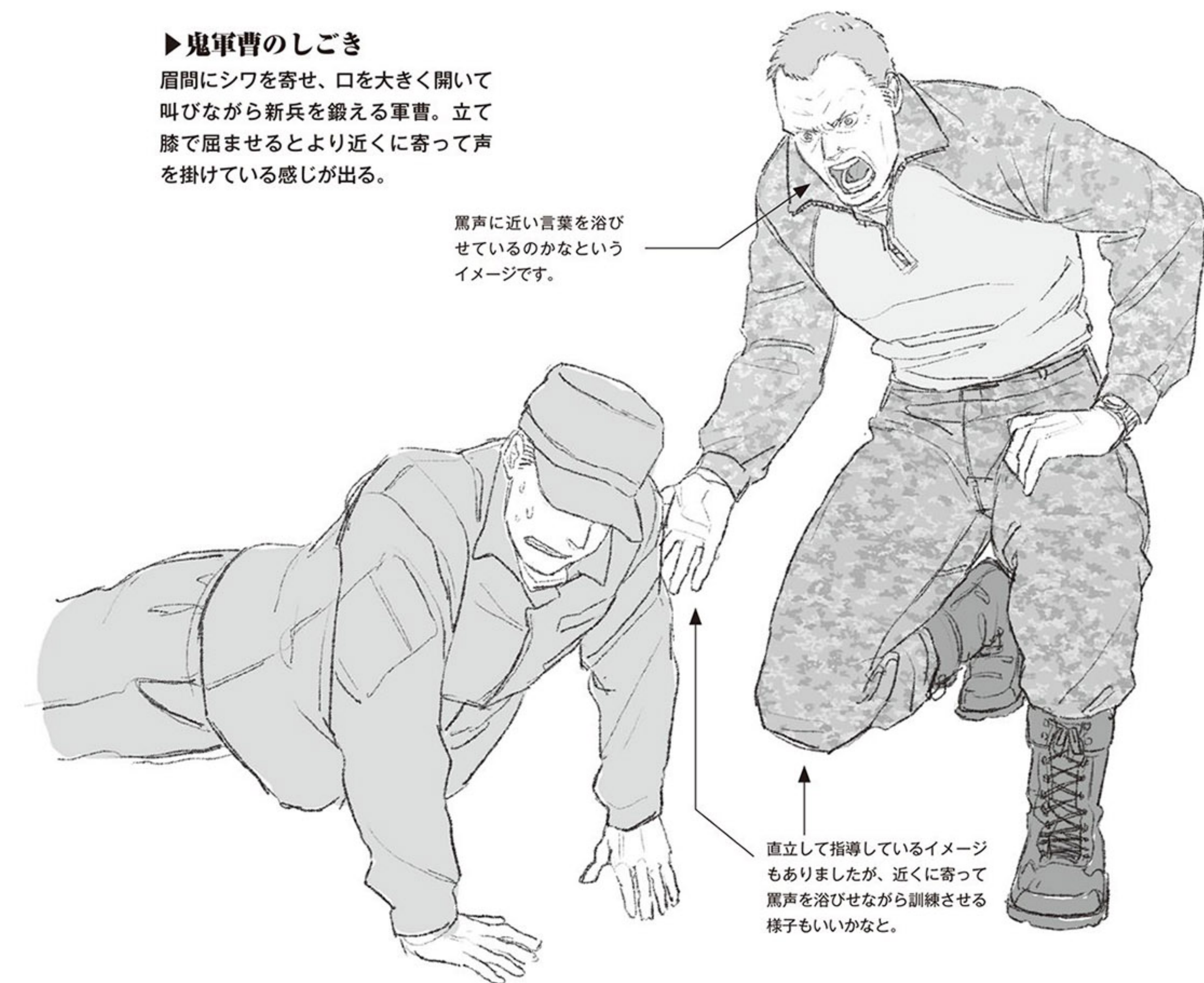
職務に忠実な40代の伍長。制服をきっちりと着こなして敬礼すると、かっちりとした印象を与える。

▶ 鬼軍曹のしごき

眉間にシワを寄せ、口を大きく開いて叫びながら新兵を鍛える軍曹。立て膝で屈ませるとより近くに寄って声を掛けている感じが出る。

罵声に近い言葉を浴びせているのかなというイメージです。

直立して指導しているイメージもありましたが、近くに寄って罵声を浴びせながら訓練させる様子もいいかなと。



スコープを覗きこんでます。

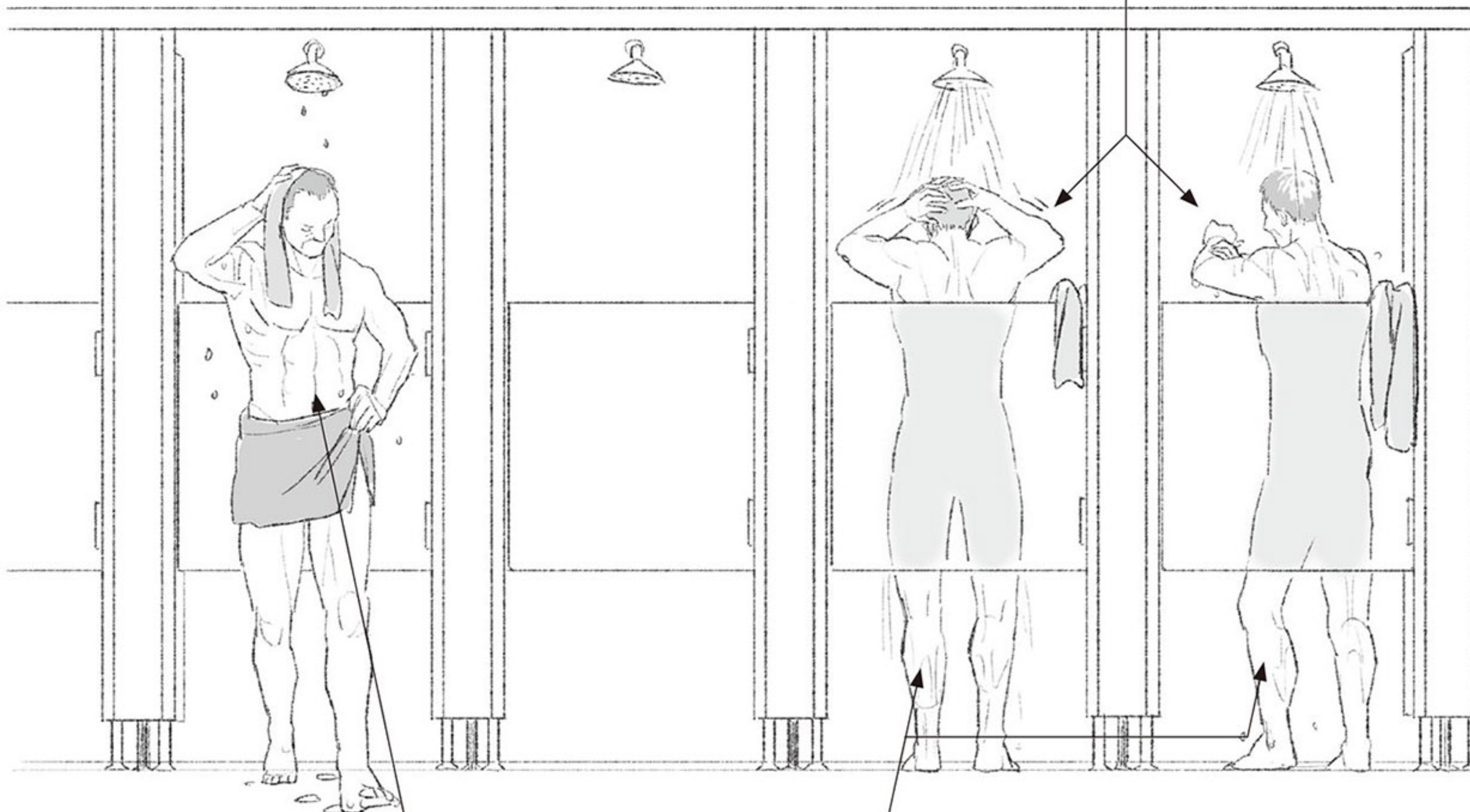
◀ 射撃訓練

実戦と同じ装備で身を包み、射撃の実技訓練をする老兵。銃身がぶれないよう、しっかりと地面に足を着けて固定する。

物を持った動作はわりと難しいと思います。これは写真を参考にしたんですけど、それでも自分でも構えてみたりして、実際に自分の手を動かしながら描いてみました。



映画ならドア越しに笑
いながら会話とかもし
てそうです。



自然体だけど筋肉がある、
力強いイメージで描いてい
ます。

▲一日の終わり

一日の疲れや汚れを洗い落とすため、シャ
ワーを浴びる一同。シルエットで映し出さ
れる体のラインに注目。

illustrator comment

集団シャワー室です。軍人さんの施設のシャ
ワーだと、結構オープンそうなイメージがあ
りました。シャワーしながら談笑している
感じです。鍛えてそうな筋肉が画面に入る
ようにして、力強い感じを意識して描いたつ
もりです。(ワイ)

point

軍隊を扱った漫画やアニメなどでしばしば登場するシャワーシーンでは、普段は軍服に
包まれている彼らの体を描く必要がある。作品の中における閑話休題的なサービスカッ
トとして扱われることが多いが、見た人の印象に残るシーンでもあるので、ウソのな
い筋肉が描けるよう裸体の練習もしておこう。



■ column ■

日本のオジサンと海外のオジサン

日本人男性と西洋人男性の顔の造形における違いは、遺伝子によるところが大きい。しかし実際には食生活に左右されることも多く、顎のラインや口元の特徴などにそれが顕著にあらわれる。肉食文化の場合は噛む筋肉が少なく済むため、顎のラインがシャープになりやすく、スッキリとした印象になる。逆に日本の食文化は米が中心で、噛む回数が多いのでややもったりした形になる。さらに糖分摂取量が必然的に高くなるため、やや柔らかい肉感になることも付け加えておこう。

それ以外にも、社会通念の認識によってイメージが左右されていることにも触れておかねばなるまい。西洋において、「出来る人間は肥満ではない」という常識がある。これは「自己管理が

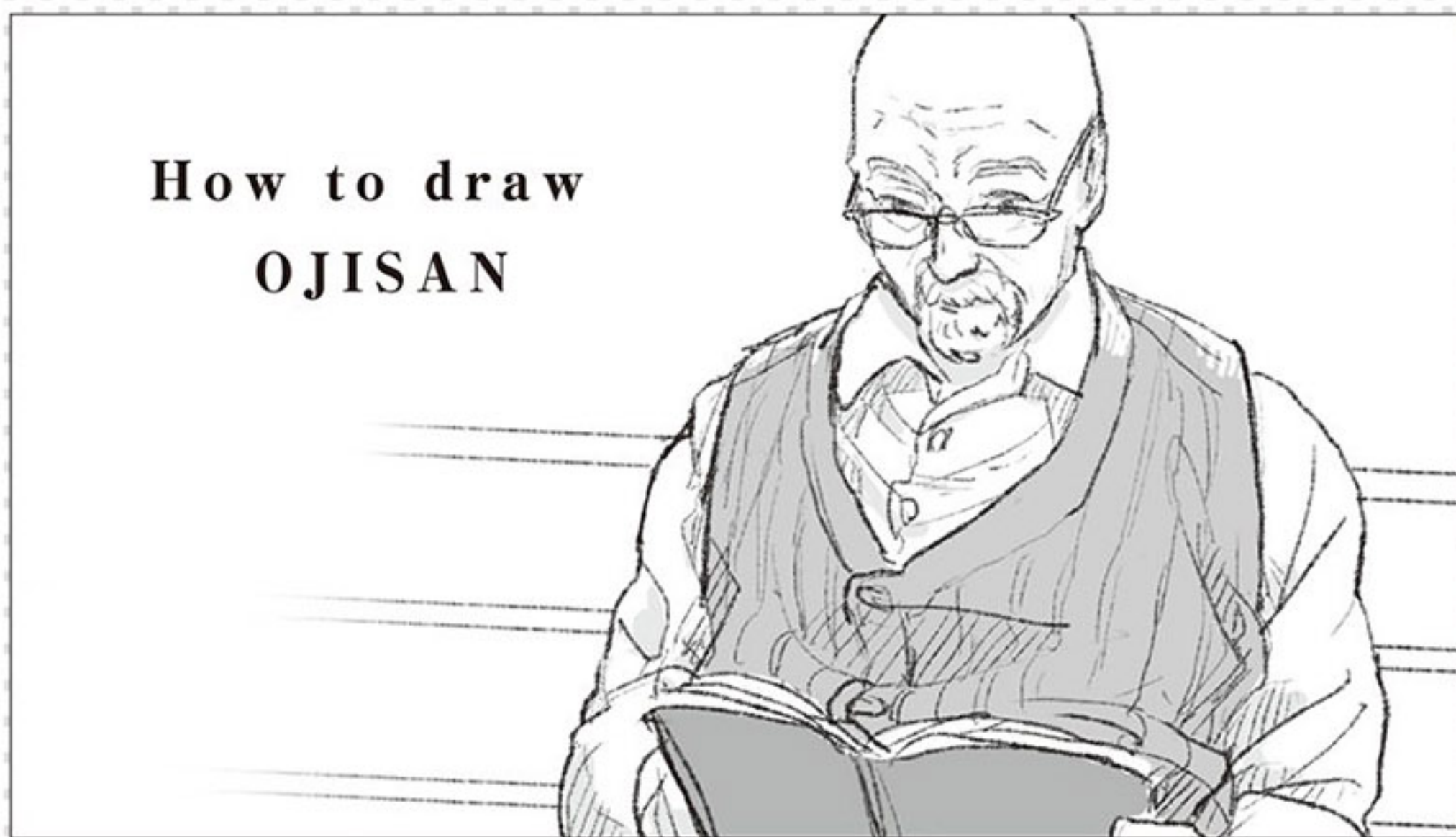
できる＝仕事ができる」という観点から紐づけられていて、そのため洋画などでも地位の高い悪役はスマートな役者の方が演じている。

邦画の場合はそういった通念がないため、幅広い役者が登場する。また、西洋では禿頭とくとうに対する抵抗感が低いことと、清潔感を大事にする価値観ゆえに、比較的短髪が多いことも特徴である。

顔のパーツ単位での情報の差異はもちろんのこと、兵役の有無も体格に大きな違いをもたらすので注意しよう。こういった文化の違いからくる情報を頭に入れておくと、キャラクターに説得力が出てくるのだ。



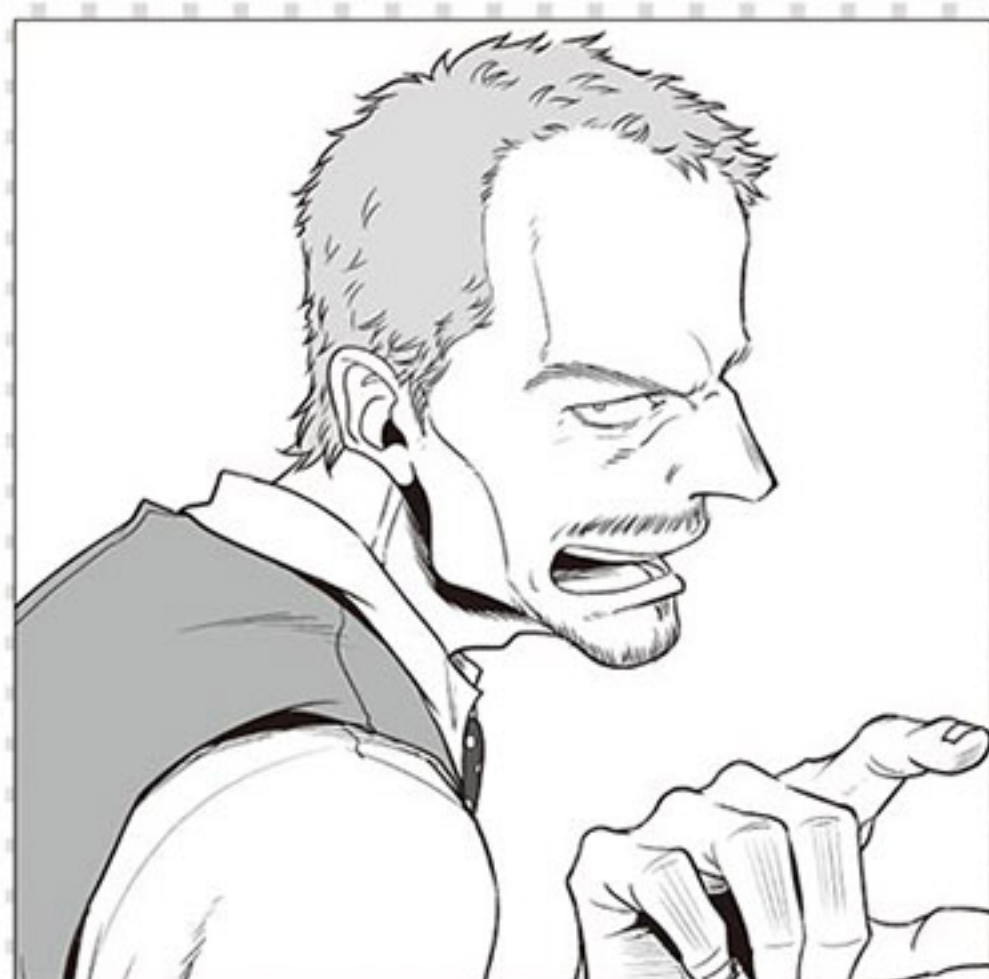
How to draw
OJISAN



オジサンの描き方

第3章

夢のロマンスグレー編



渋みを増したおじいさんたち

ロマンスグレーとは、黒髪と白髪が混ざった頭髪のこと。日本では魅力的な老年期の男性を指している。中年とはまた違った渋さを身につけたおじいさんの魅力に迫ってみよう。

▶ おしゃれな祖父

コートを手元に微笑むおじいさん。カジュアルな服装だが落ち着きがある。長身なシルエットを心掛けよう。

想定年齢：60代前半

海外のおしゃれなおじいさんの写真を探すと結構参考になると思います。

細身な感じに。

微笑む感じで優しいような雰囲気を。

背筋が伸びてスラっとしています。

point

おじいさんを描く際は、目尻や目元、口元のシワをさらに深くし、それに加えて額のシワを増やしたり髪の毛を短くまとめあげると雰囲気が出る。キャラクターとして魅力的な絵に仕上げたい場合は、まず瞳を若い世代のときと同じように描いてから顔のシワを加えると印象的な顔にすることができる。



illustrator comment

いい年の取り方をしたおじいさん、ということだったので、ちょっと上品めで服もそれなりに気を使っている感じを意識しました。カジュアルだけどちゃんとした格好をしている優しいおじいさんというイメージです。(ワイ)

▶ 余暇を楽しむ おじいさん

ベンチに腰掛け本を読むおじいさん。
足を組み、肩を下げて力を抜いた感じ
に描くと余裕がある印象になる。
想定年齢：60代

髪の毛の代わりに
お髭をつけてみました。

ベストのような
セーターが似合うと
思います。

足首が細い感じに。

太い指で腰に手を
当てていると
大らかそうな
感じがします。

少し太めの体型なので
ズボンも太くしています。

サスペンダーが
ふくよかなお腹に
乗る感じで。

illustrator comment

上のおじいさんは、セーターを着ているおじいちゃんが描きたかったんです。晴れた日に外のベンチで読書をしていて、昼下がりの優雅な時間を過ごしているイメージです。下のおじいさんは左ページのおじいさんと雰囲気的には似たような感じですけど、柔らかそうな感じで。そんなオシャレはしていなくて庶民ぽさがあるおじいさんかなと。(ワイ)

◀ おもちゃ屋の主人

怡幅がよく優しい雰囲気のおじいさん。腰に手を当てると、大らかで面倒見がよさそうに見える。
想定年齢：60代

▶優しい執事

良家に仕える執事。優しくな表情の中にも貫録があり、ほかの使用人たちをまとめる執事長という印象を与える。「優しくに」と意識しながら表情を描いてみよう。

想定年齢：60代後半～70代

過去にいろんな経験を積んだからこそ、悟りを開いたような優しい顔になってるのかもしれない。



▲微笑

優しくに優しくに……
と思いながら描いていると、
眉毛は上がらないし自然と
目尻も下がったりします。



point

優しくな垂れ目を描くときは、まず最初に目を描き、次にまぶたの線を描いてからその上に眉毛を乗せるように描くとバランスが取りやすい。執事のような優しいおじいさんキャラクターの場合は眉毛がふさふさに描かれることが多いので、目の後に描いてボリュームを調整しやすくするように心掛けよう。



illustrator comment

ほんとに紳士な感じの、ちょっといいところのお嬢様に仕えるような、ありがちですけど昔から何代もここに仕えている何でも知ってる執事のイメージです。優しい顔ですけど、もしかしたらお嬢様がおいたするとめちゃうや厳しいとか、武術とかに長けていて泥棒とか来たらすごく厳しくて、でもお嬢様には笑顔、みたいな。いろいろ想像しながら描いていると楽しいです。(百舌)

▶ 初老のグランパ

人を食ったような表情が特徴的な、若々しいおじいさん。細身で筋張っているが、斜に構えた態度がタフな印象を与える。

想定年齢：50代

illustrator comment

これはほんとに趣味が入ってしまいました。初老でこんな格好してるって絶対堅気じゃないですね(笑)。若いときからいろいろやんちゃなことをしてきて、そのままおじいさんになっちゃったみたいな感じです。(ミムラ)

ちょっと飄々としていそうです。
目もトロっとしています。

ドットにして
ちょっとかわいく
してみました。

ベストを着せるのが
好きです。

口元と眉毛を
吊り上げます。

初老入っているのが
丸いです。

他人だろうと構わず
言いたいことは
ズバツと言う人だ
と思います。

▲説教

帽子とかたくさん
持ってそうです。

◀ ヨーロッパ風おじいさん

帽子がよく似合う、背の高い紳士なおじいさん。目尻をあまり下げずキリっとした目つきにすると余裕のある表情になる。

想定年齢：60代後半

おしゃれでこだわりがあり
そうな雰囲気です。ヨーロッ
パのおじいさんのイメージで、紳士なんだろうなとい
う感じがですね。

目つきを獲物を狙うようないやらしい感じにしました。
舌もペロンと出してわかりやすく。



手つきも本能に忠実です。
むっつりではないですね。
近所の奥さんに怪しまれる
タイプです。

illust：ワイ

▶ スケベじい

これまでのおじいさんたちとは一線を画する、あからさまにいやらしなおじいさん。感情をそのまま手や顔に反映させると、ギャグなどに向いたわかりやすいキャラクターになる。

想定年齢：60代～70代

illust：ワイ

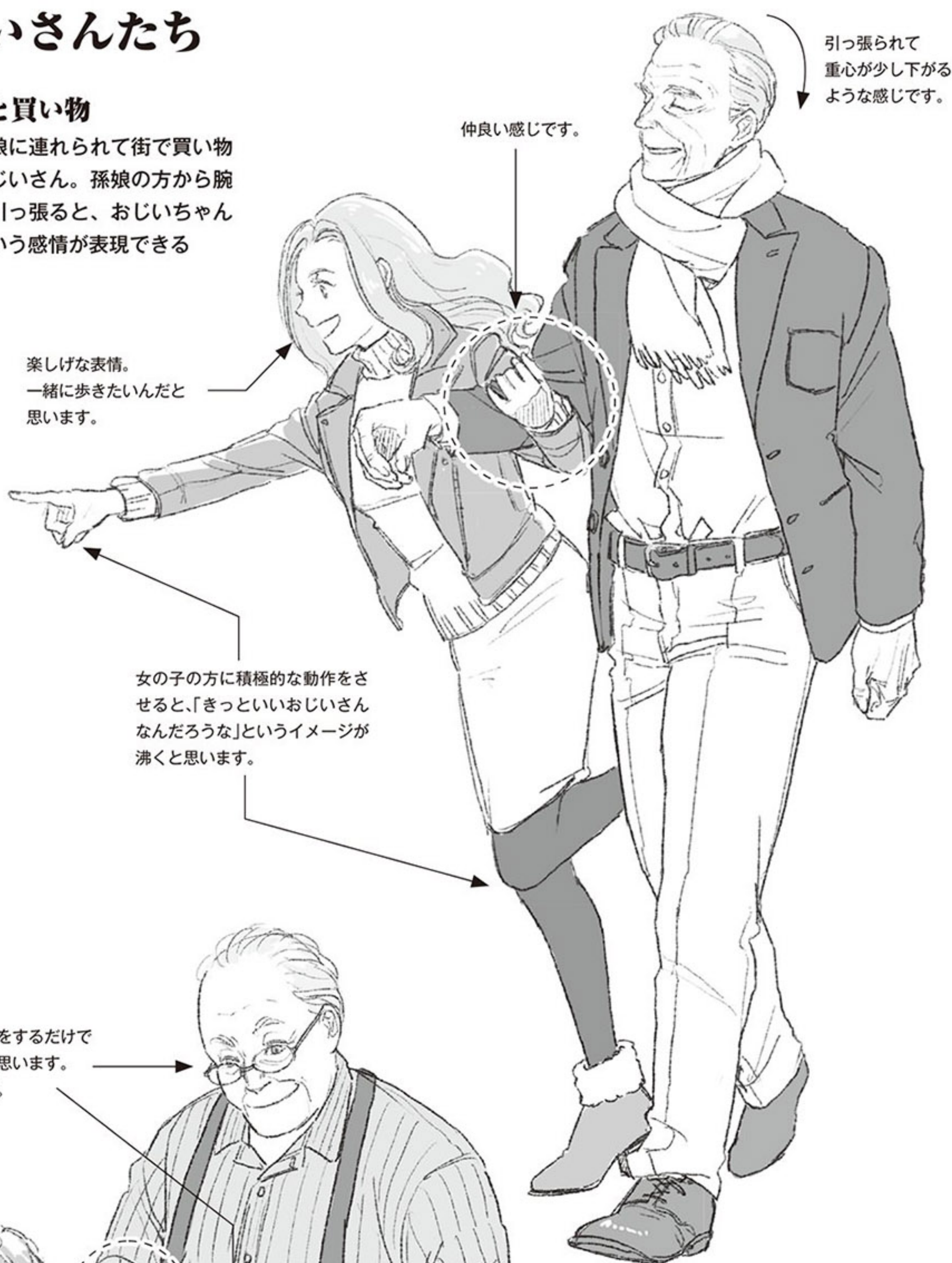
シチュエーション別デッサン

おじいさんの魅力は、本人そのものより誰かと一緒にいるときのしぐさや様子によって伝わる人が多い。おじいさんと一緒にいる人もよく観察し、その関係性を想像してみよう。

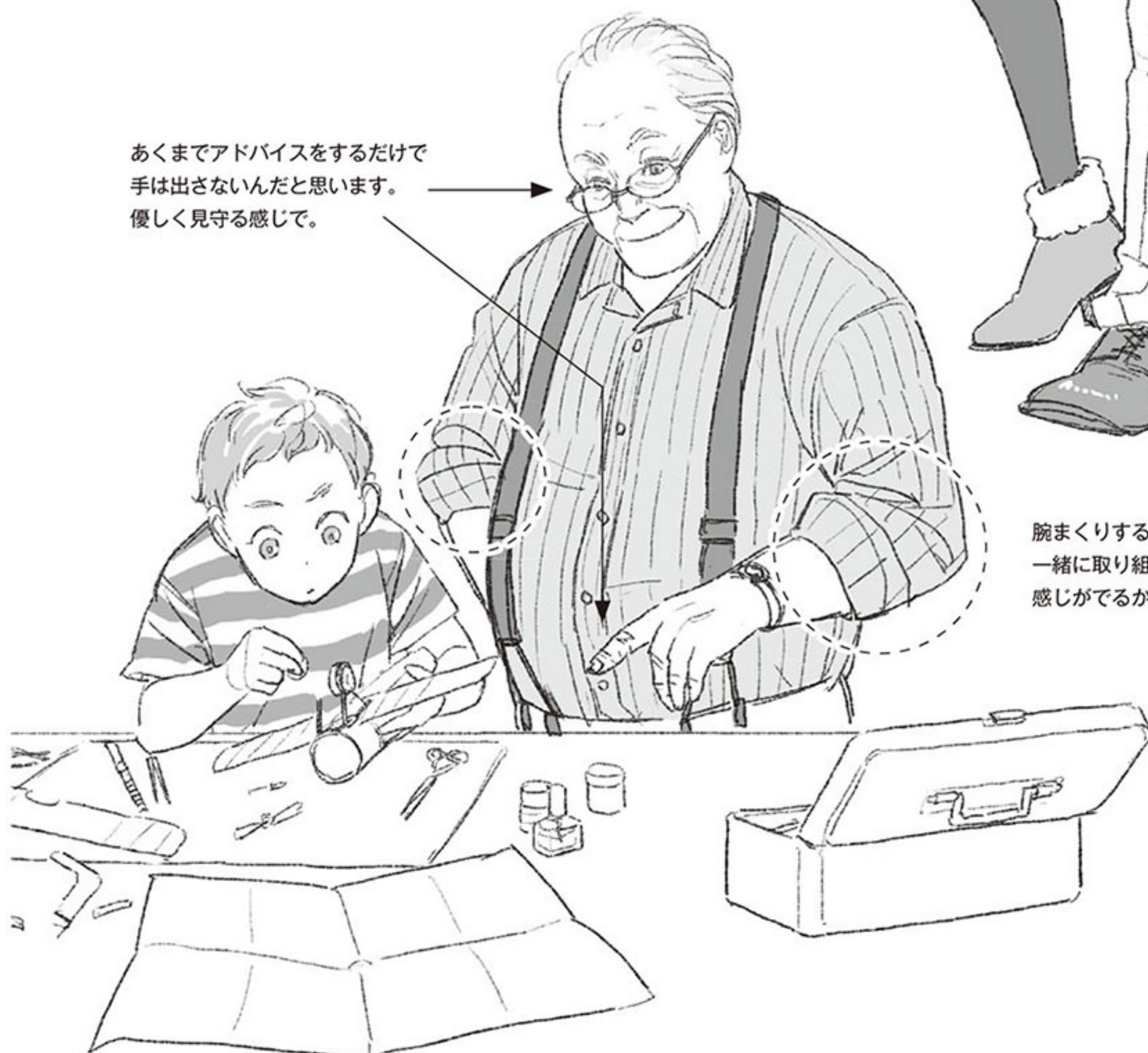
素敵なおじいさんたち

▶孫娘と買い物

年頃の孫娘に連れられて街で買い物を
するおじいさん。孫娘の方から腕
を組んで引っ張ると、おじいちゃん
大好きという感情が表現できる



あくまでアドバイスをするだけで
手は出さないんだと思います。
優しく見守る感じで。

◀おもちゃの作り方を
教える

遊びに来た子供に組み立て式の飛
行機の作り方を教えるおもちゃ屋
の主人。子供が熱心に取り組む様
子を温かく見守る。

▶コートを着るのを手伝う

レストランでの食事を終え、妻がコートを着るのを手伝うヨーロッパ風おじいさん。妻の安心しきった表情から二人の信頼関係が伺える。

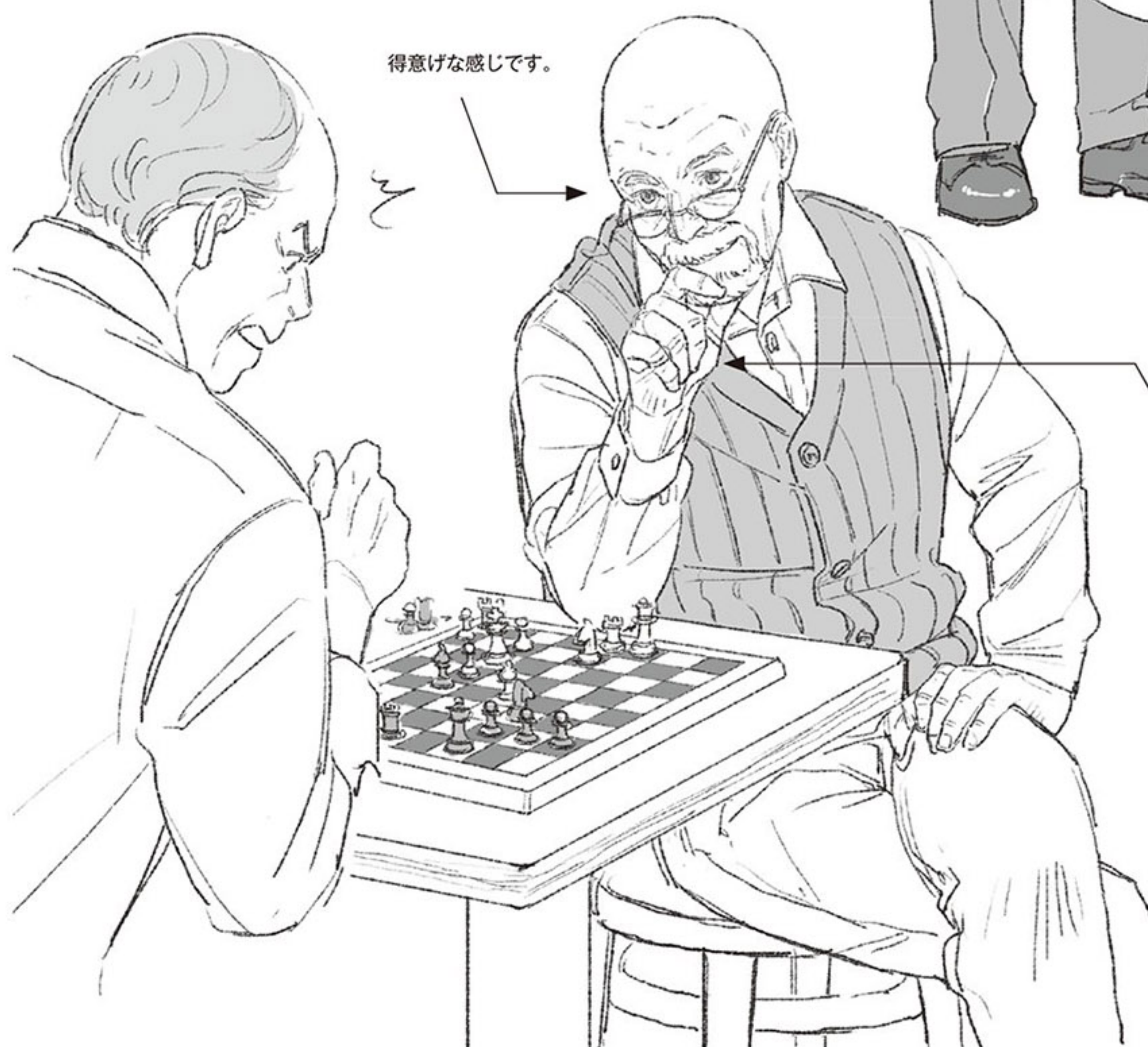
表情も柔らかく。

お互い安心感があるような感じ。

コートを持つと紳士っぽいイメージです。

illustrator comment

上は、紳士っぽい感じで女子を大切にするカッコいいおじいさん、というイメージです。下はチェックメイトの瞬間で、ドヤ顔です(笑)。上目遣いするおじいちゃんとかかわいいなと思って上目遣い気味に描いてみました。(ワイ)



得意げな感じです。

アゴに手を置くとドヤ顔っぽくなる気が……。

◀チェックメイト

友人とチェスを嗜むおじいさん。チェックメイトでしてやったりという顔。やや下から見上げた表情がポイント。

▶ 孫を溺愛する

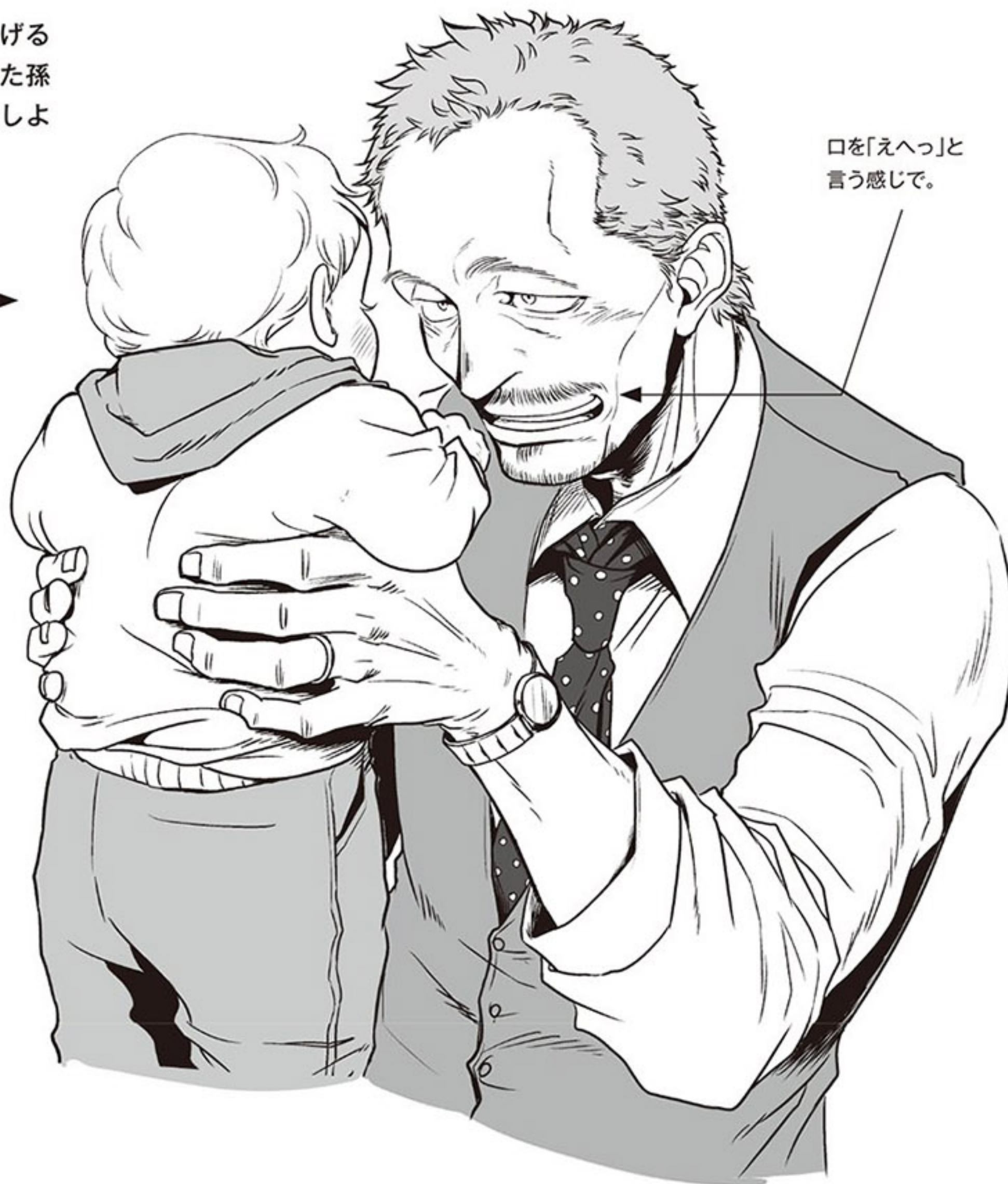
1歳の孫を嬉しそうに抱き上げる初老のグランパ。初めてできた孫を全力で可愛がる様子を表現しよう。

孫もおじいちゃんが好きです。

口を「えへっ」と言う感じで。

illustrator comment

このおじいさんは子供のために何でも買ってあげちゃいそうです。とりあえずデレッとさせようと思って、口もちょっと「えへっ」と言う感じで。下の絵は見たまんまですね。「これから帰るよ、おじいちゃんにさよならって言ってね」っていう(笑)。こういうおちゃめなところがあるおじいさんもかわいいと思います。(ミムラ)

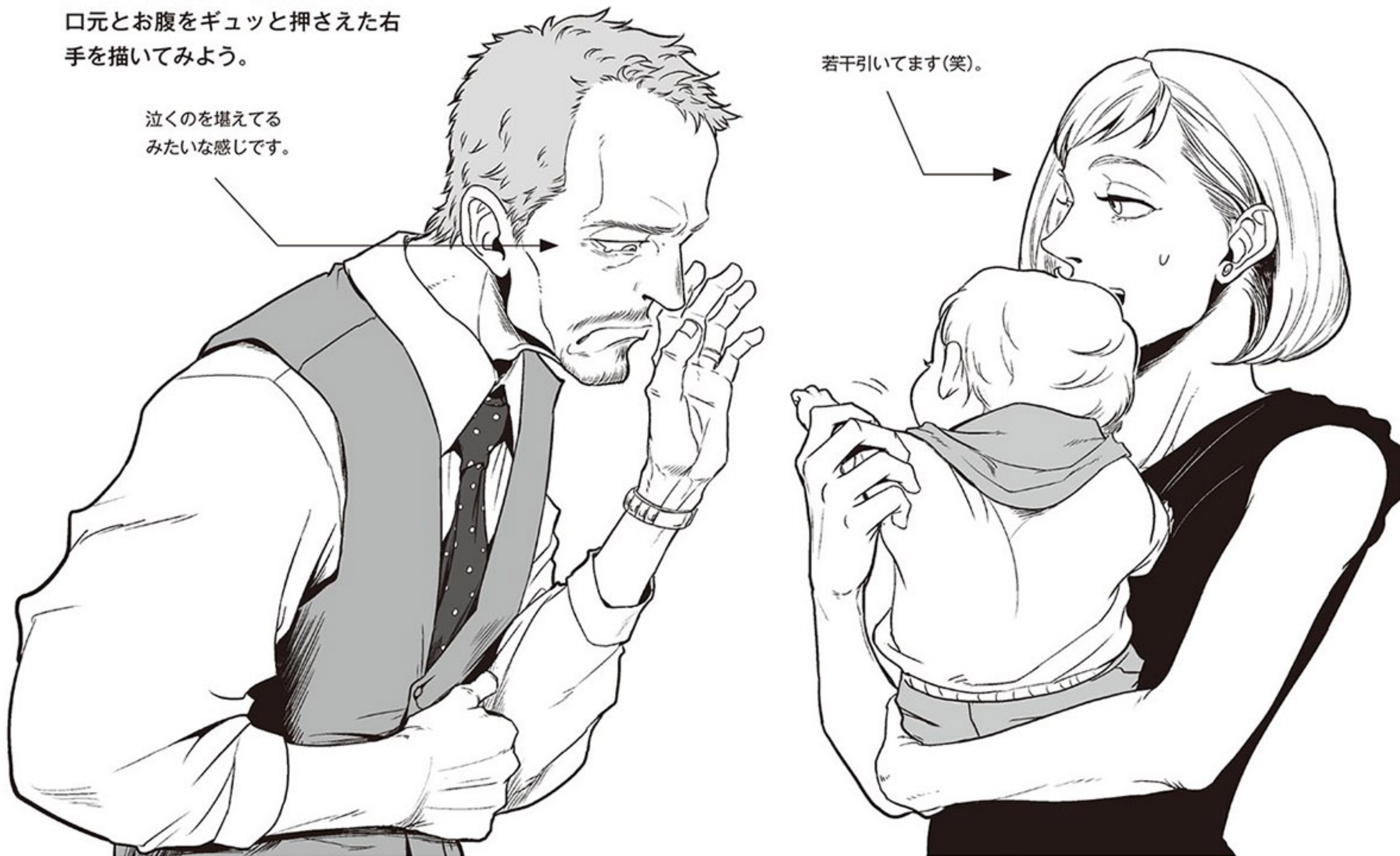


▼ お別れ

孫の両親である娘たちが帰るため泣く泣くお別れ。名残惜しそうな口元とお腹をギュッと押さえた右手を描いてみよう。

泣くのを堪えてるみたいな感じです。

若干引いてます(笑)。



スケベじい



■ column ■

魅力的なおじいさんとは？

アニメや漫画、ゲームにおいて、オジサンは若くカッコよく描かれることが多い。一方、おじいさんは、年相応の白髪や深いシワが描かれ、中年のオジサンとはまた違った魅力がある。

長い人生を経てすべてを悟ったような、達観した表情。様々な苦勞をしてきことによってできたであろう深く刻まれたシワ。真っ白な白髪や黒と白が混じった白髪(ロマンスグレー)。それらすべてがおじいさんの渋い魅力となっている。

オジサンの場合、まだギラギラとした瞳や、活力にあふれたポーズもあるが、おじいさんの場合は、柔和な表情やゆったりした所作など、「枯れている」ところも魅力といえる。また、おじいさんの髪の毛は後退して描かれることが多く、体型は細めから恰幅のいい人まで様々である。若いキャラクターであればマイナス要素になりうるスキンヘッドや広い額、太めの体型などが、逆にプラスの魅力になるのもおじいさんの特徴だ。ぜひ髪型や体型に左右されないおじいさんの魅力を存分に描いてもらいたい。



オジサンの描き方

第4章

乙女ゲーム編



乙女ゲーム風オジサン

乙女ゲームに登場する男性キャラクターは、男性のいいところを凝縮した理想の男性像として描かれることが多い。乙女ゲームの世界に生きる素敵なオジサマたちをご紹介します。

▶作家

和服を着て、執筆活動に勤しむ姿をイメージさせる作家。文系ということもあり、男らしさというよりは、どこか女性らしいしなやかな雰囲気を持っている。全体のシルエットもスマートに、どこか病弱さをも感じさせるような線の細さを意識してみよう。

目尻がさらに下がり苦笑い、みたいな感じです。性格が出ている雰囲気。



▲困り顔

作家と言えば和服です。

目尻を下げておっとりとした雰囲気に。

細身でスラっとしています。



illustrator comment

最初にあったのが「着物を着ていて落ち着いている人」というイメージでした。シルエットが細そうな感じで、優しい雰囲気ですね。顔は目尻が下がっていて垂れ目で、おっとりしているという感じです。(簗ふみ)

▶ 体育教師

いかにも熱血系体育教師というキャラクターは、豪快で朗らかな印象を与える。若い頃からバリバリのスポーツマンだったことを連想させる、老いを感じさせないシュッとした顔周りがポイント。



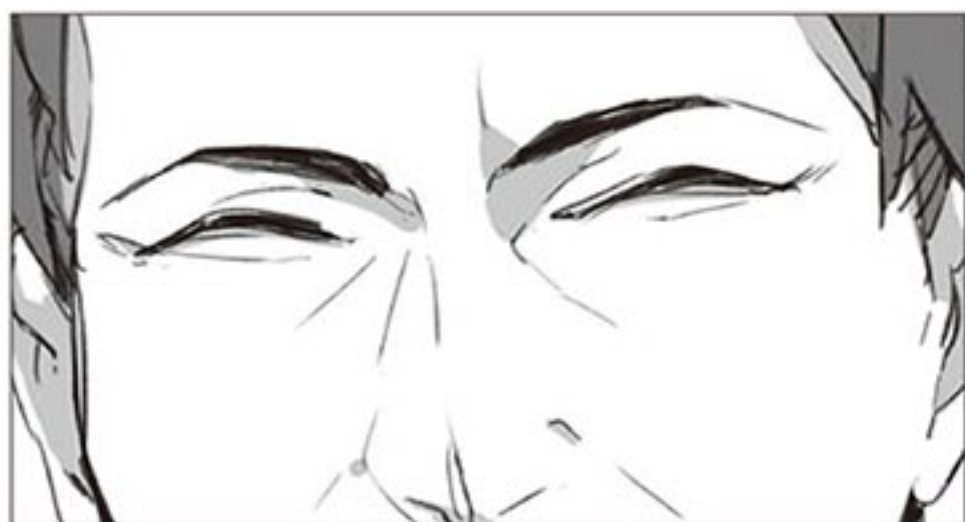
▲笑顔

illustrator comment

体育教師というとジャージかなと。あと笛もですね。生徒に絡まれる、仲良し先生という感じです。笑ったり照れたりするときに頭を掻いちゃったりする癖があるようなイメージです。年齢も40歳もいかないような感じで。(簗ふみ)

point

男性の顔のシワの中でも特に年齢を感じさせる代表的なシワは、目尻、目元、ほうれい線の3つ。試しにその3ヶ所のシワをなくしてみると、20代にしか見えない顔になる。逆に言えば、年齢を出したいときはその3ヶ所を描き込めば一気に老けさせることができる。



人当たりが良さそうなオーラを持っています。

笑うとくっきりとほうれい線が出ます。

授業中も普段もずっとジャージ。



▶ 課長

余裕そうな表情から、自身はバリバリと仕事をこなしながら、どこか人を蔑んでいそうな腹黒さも感じ取れるキャリアエリート。

ビジネスマンとして見た目には気を使っているのに、実年齢よりは若く見られることが多そうなイメージ。

課長と言えばメガネかなと。
メガネを上げるしぐさが
萌えます。



▲横顔

毛は生えていないけど、
ゴツゴツした骨の感じが
出るように意識します。

どこか含みのありそうな
顔をしています。



スーツの綺麗な感じを
出すために、細い線で
スーツと描いています。

illustrator comment

課長と言えばスーツです。ちょっと物事を引いて見ていそうな雰囲気、乙女ゲームではありがちなキャラかなと……。特徴は前髪の垂れているところでしょうか。細身で、すごく潔癖症そうなイメージです。(筆ふみ)

▶パイロット

与えられた使命は必ず全うする職人気質を感じさせるパイロット。男らしさ溢れるたくましい体つきだが、大きすぎず絶妙なラインで描くのがポイント。服の下には鍛え上げられた筋肉が隠されていることをイメージしながら描けば、キャラクターの魅力も引き立つ。

自信ありげで余裕のある表情。
アメリカンな感じで、
子供たちのヒーローです。

明るい雰囲気の人です。

実際の戦闘機パイロットの
人の写真などを参考にアレ
ンジしました。

発進前の合図。
グッドラック的な
感じです。

▲発進前

illustrator comment

ゼロ戦のような戦闘機乗りをイメージして描きました。作業着っぽいものが描きたかったんです(笑)。戦時中のような歴史上の装備ではなく、現代でも通じるようなパイロットスーツを意識しています。(簗ふみ)

▶ 極道

極道の組長は凛々しい体つきがポイント。肩幅は広く、胸も鳩胸気味で、自信に満ちた出で立ちから威圧感を表現している。体格は良いが、顔周りは若干細めでオールバックにしていることもあり、清潔感のあるダンディな極道に。

静かに見据える感じの、
組長とか偉い人の
イメージです。

シャツだけ
色違いです。

感情を抑えることなく
怒鳴りつけるイメージです。
眉間にきつくシワを寄せ、
口も大きく開いています。

▲怒鳴る

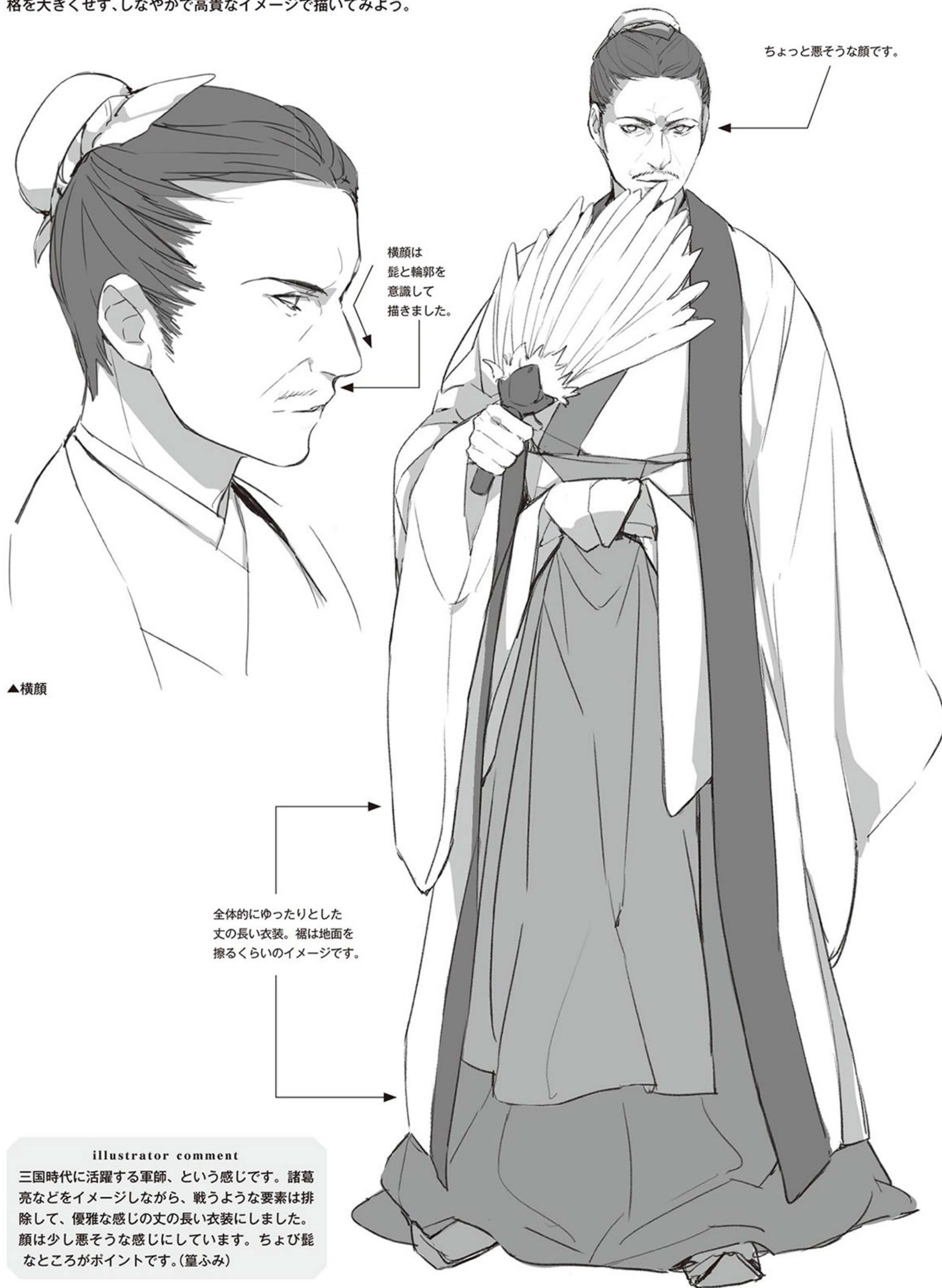
靴の先まで真っ白な
白スーツです。
全体的に白くして
雰囲気を出しています。

illustrator comment

ほかのキャラクターよりもがっしりめな体格を意識して描きました。今回の中で一番描きやすかったというか、描いて楽しかったです。頭の良さそうなインテリ系で、きっとアクションもできる人です。(簗ふみ)

▶ 軍師(三国志)

三国志風のオジサンキャラクターは、どこか神秘的な雰囲気をもっている。その物腰からは、左ページの極道とは対照的な威厳、尊大さが感じられる。あまり体格を大きくせず、しなやかで高貴なイメージで描いてみよう。



illustrator comment

三国時代に活躍する軍師、という感じです。諸葛亮などをイメージしながら、戦うような要素は排除して、優雅な感じの丈の長い衣装にしました。顔は少し悪そうな感じにしています。ちょび髭なところがポイントです。(簗ふみ)

▶ 刑事

厳しい目元から、事件へ挑む確固たる意志を感じさせる刑事。体格の大きさはもちろん、骨が出て角ばった輪郭や額から男らしさを感じられる。また、なで肩や猫背がちに描かくことで、より刑事らしさもアピールしている。

髪型はベリーショートで、顔もゴツゴツした感じです。

刑事と言えば
トレンチコートかなと。



illustrator comment

刑事ものでいうところの、頑固な現場派の刑事です。80年代のドラマあたりを参考にしました。身だしなみはあまり気にしなさそうなタイプをイメージして描いています。髭が生えていても良かったかもしれません。(簗ふみ)

▶ バーのマスター

ちょっとお高めのバーのマスター。口髭とアゴ髭の生やし方や、微笑む際にできる目尻のシワがキャラクターの魅力を演出している。シェイカーを持つ手の甲のシワからも熟練されたマスターらしさを感じられる。

熟練の
手つきです。

表情が柔らかく、
包み込む感じ。

髪は長めですが清潔感があるイメージです。



illustrator comment

何でも話を聞いてくれそうな良いマスター、というイメージです。細身で背が高めで、スマートな人です。普通のオールバックだとありきたり感があるので、前髪を少し垂らしてみました。職人さんな感じも意識しています。(簗ふみ)

▶ 老紳士

アニメやゲーム作品によく登場するいわゆる「じいや」的な老紳士。顔周りや体など、全体のシルエットを細身にして上品さを表現している。また、額の広さや目尻に深く描かれたシワからは、オジサンよりもちょっと年齢が上であることが見て取れる。

おでこのシワを横線で描いています。
額も少し広めに……。

ラインが入った
礼装用の手袋です。

illustrator comment

執事といえばおじいちゃんかなと。片方だけメガネをつけているイメージです。ほうれい線と目の下のシワを強調しています。オールバックですが、他のキャラと比べてちょっとおでこが禿げあがっています(笑)。(簗ふみ)

▶ バイオリニスト

クラシック音楽が連想させる高貴さを意識して、髭などは描かず、髪もバックへと流して清潔感を演出している。音楽家の命ともいえる指先までしなやかに描こう。

音の世界に入り込んでいる
ようなイメージで。

柔らかく力を入れずに
弓を持つ感じです。

illustrator comment

最初はピアニストとかをイメージしていたのですが、楽器と言えばバイオリンかなと思ってバイオリンを弾いているキャラクターにしました。真面目に演奏している感じがいいなと思って描いています。(簗ふみ)

シチュエーション別デッサン

乙女ゲームでよく見かけるキャラクターたちの日常のワンシーン。スチル風に描かれたイラストからオジサンたちのキャラクター性を見出し、研究してみよう。

◀ 白昼のうたた寝

執筆の合間の一息、としていたはずがそのままうとうと……。窓から差し込む日の暖かさも相まってそのままうたた寝をしてしまう。だらしなく開いた口元に、仕事上の彼とはまた違う無防備な姿を垣間見ることができる。彼のこんな姿を見られるのは、おそらく愛猫だけなのであろう。

口元もだらしない感じで開いちゃって、力が抜けている感じです。

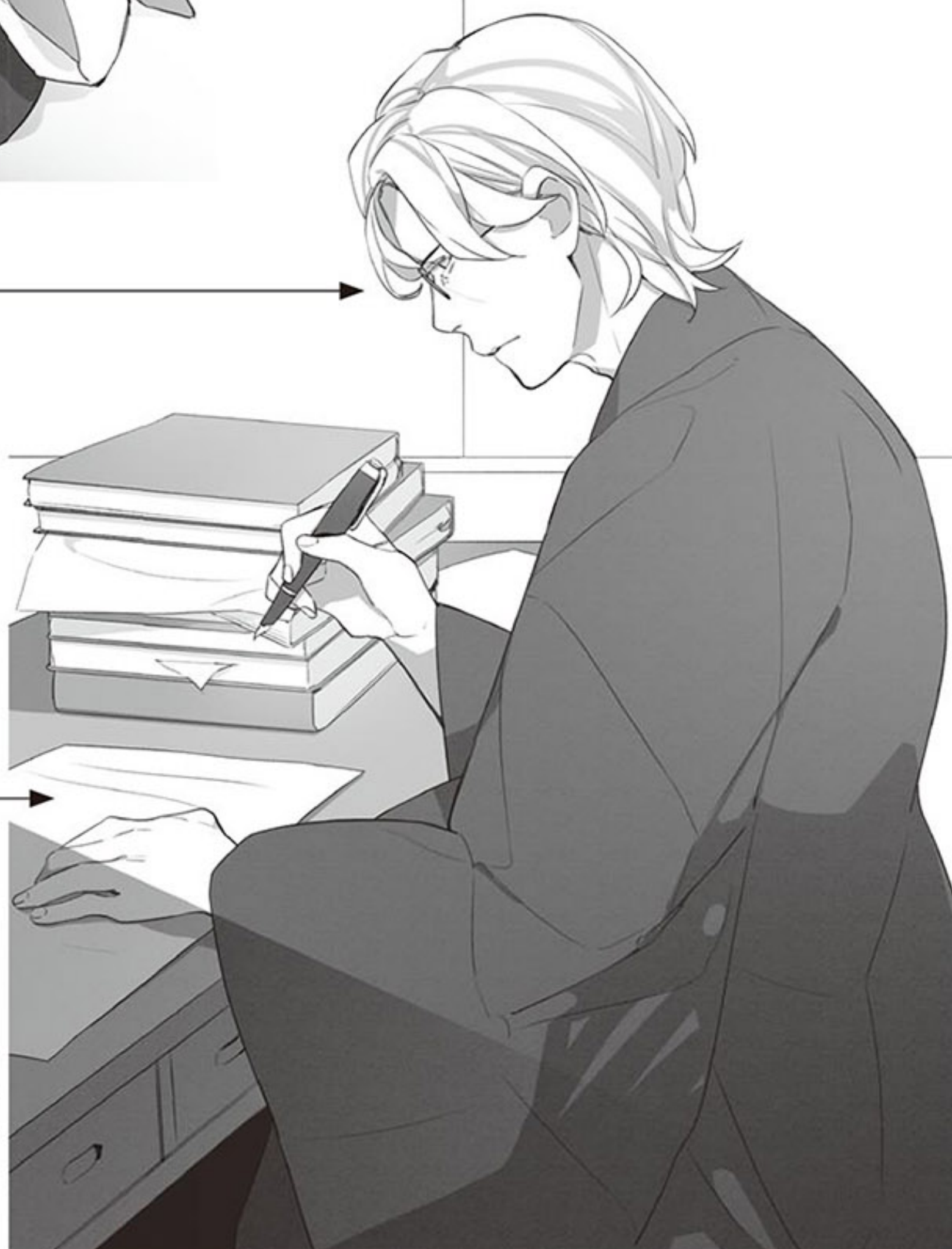
猫もいい加減飽きちゃって、「寝すぎ」「遊んでくれ」みたいな。

普段はおっとりしている人が真面目に仕事している、という感じです。

主人公が部屋を訪ねたら、みたいなイメージです。こちらにはまだ気づいてない様子の。

▶ 執筆中の作家

眼鏡をかけ、真剣な眼差しで執筆に勤しむ“仕事モード”の姿。だらしなくうたた寝していた先ほどの表情とは違い、きりりとした横顔がとても勇ましい。オンとオフでの差の激しさからキャラクター性を感じることができる。



▶ 昼食中の教師

職員室を訪れた生徒に昼食を食べているところを目撃されるワンシーン。毎日、昼食は自分で作ったお弁当を広げている。これは、長い独身生活で身に着けた料理術なのか。体育会系ながら、意外と几帳面な一面を生徒に見られてしまい驚く表情に注目。



◀ 答案の採点中

自分の受け持つ生徒たちのテストを採点中、「これはアリなのか？ ナシなのか？」と答案に対して思案する表情。眉間にシワを寄せて、普段より目元のシワが深くなっている。普段はカッコいいキャラクターのコミカルな表情は、ギャップがあって魅力的だ。

◀仕事の合間の息抜き

仕事の休憩中、デスクを離れ喫煙所にて一服。仕事はきっちりそつなくこなすタイプだが、こうした休憩中には仕事のことは忘れてついぼーとしてしまう。ついにはタバコの灰も伸びきってしまうほど。何も考えていない表情や左腕の肘を持つ右手のしぐさなど、自然体な雰囲気を意識してみよう。

いつもよりちょっと
気が抜けてます。
タバコの灰も
落とし忘れてる感じ。

無意識に肘に手を
添えてしまうタイプ。

肩は凝ってるし
目は疲れているし、
ぐったりした感じです。

ちょっとゆるめすぎたかも
しれません……。

▶終わらない仕事

仕事は溜まっているものの中々消化しきれず、どうしようか、とため息。肩の凝りや目の疲れも抜けにくい、もう年だなあと自分の年齢を改めて客観的に感じて、自分しかいない社内でネクタイも緩め始め、ちょっと気の抜けた一面。エリートとはいえ、その裏では努力しているのだ。

▶子どもと話す

仕事柄、普段は厳しい表情ばかりのパイロットの貴重なワンシーン。笑ったときのくしゃりとした目尻のシワがポイントで、普段いかつい顔つきのキャラクターのかわいらしい一面を表現している。子供の話を楽しそうに聞く姿から、父親のような包容力を持ったキャラクター像が想像できる。

目尻を強調して描いています。

子供の話をして、笑って楽しんで聞いています。頼りがいがある人、子供に夢を与えるヒーローです。



仕事中。真剣な顔で話し合っているところを、遠くから見ているイメージです。

◀部下に指示出し

フライト前、部下にあたる整備士に指示を出している姿。真剣な表情からパイロットという仕事の重圧も感じることができる。自分の方が立場が上だということもあってか、身振りも大きくなり、表情も上司らしい、威厳あるものに。



◀調理中のマスター

可愛いお客にねだられて、普段ならあまり使わないフライパンをひっぱり出し、しぶしぶマスター自ら料理の腕をふるうことに。しぶしぶ、といいながらも面倒見が良いので、困り顔だがどこか楽しげ。「あまり得意じゃないんだけどな」と小言を挟みながらも、ささっと手の込んだ料理を仕上げてくれそう。

ヒロインが「ごはんまだー」みたいな感じでグダグダ言ってるのかなと。「しょうがねえなあ」と言いながら作ってあげるような光景です。

腕まくりかっこいいですね。和やかな雰囲気です話を聞きながら、ささっと料理を作ってくれるんだと思います。

2月、3月くらいの時期に電柱の陰で張り込んで凍えているところに、ヒロインが缶コーヒーを差し入れてます。「あったかいなー」という感じが出ればいいなと。

鼻とかが赤くなっちゃってる感じの、そういうのがかわいいかなと思って描きました。

▶冬場の張り込み

刑事の十八番である張り込みだが、冬だし、夜だし、年だし、辛いなと感じているときに、ふっとコーヒーの差し入れ。寒さのために噛みしめた口元や赤くなった鼻など、普段は厳しい刑事の弱々しい一面にも着目。

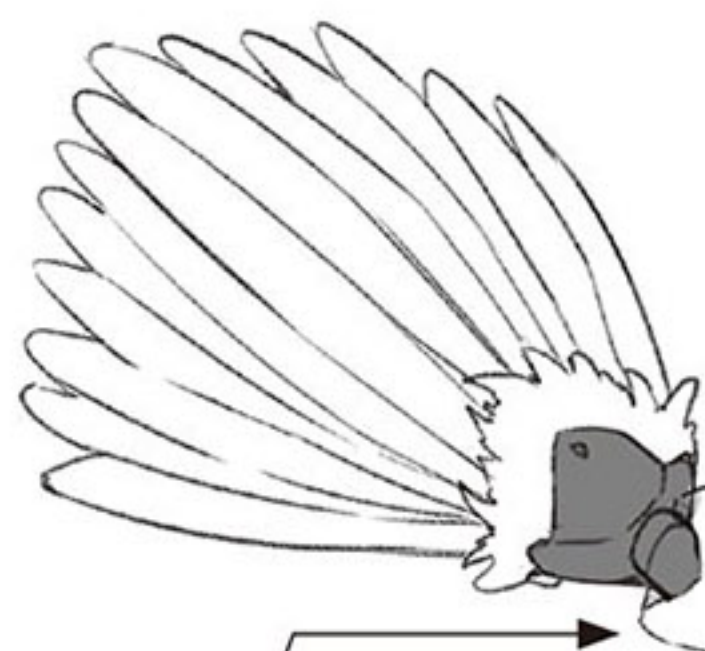
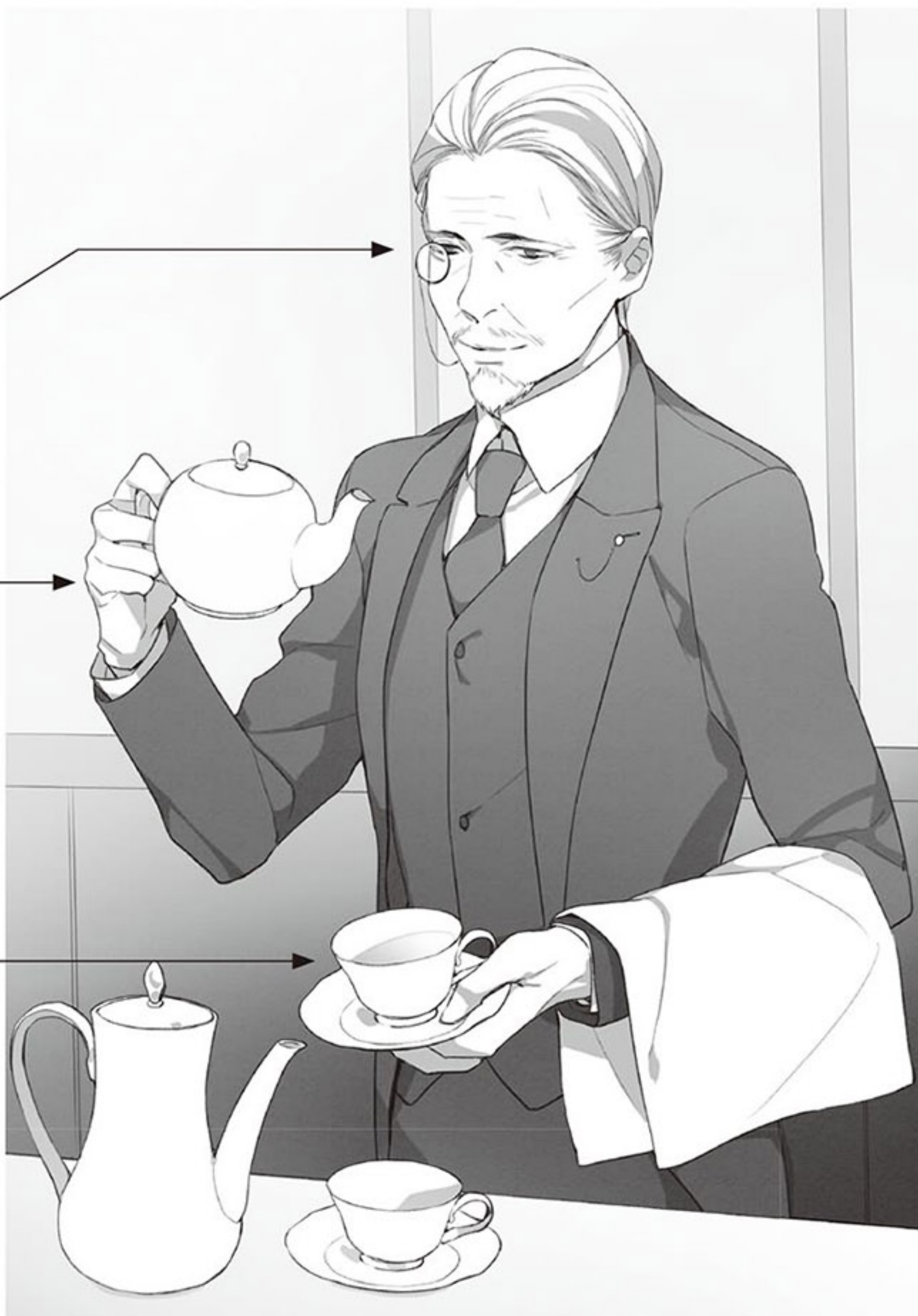


▶ 午後のティータイム

「紅茶をどうぞお嬢様」という台詞が聞こえてきそうな執事の王道的なワンシーン。じいやの穏やかな顔つきから、この時間が慣れ親しんだものであることがわかる。温かな雰囲気が幸福を感じさせる、優雅な午後のティータイムのひとつとき。

柔らかい雰囲気で談笑しつつ、
包み込んでくれるような
イメージです。

慣れた手つきで1杯目のお茶を淹れてくれるんだと思います。



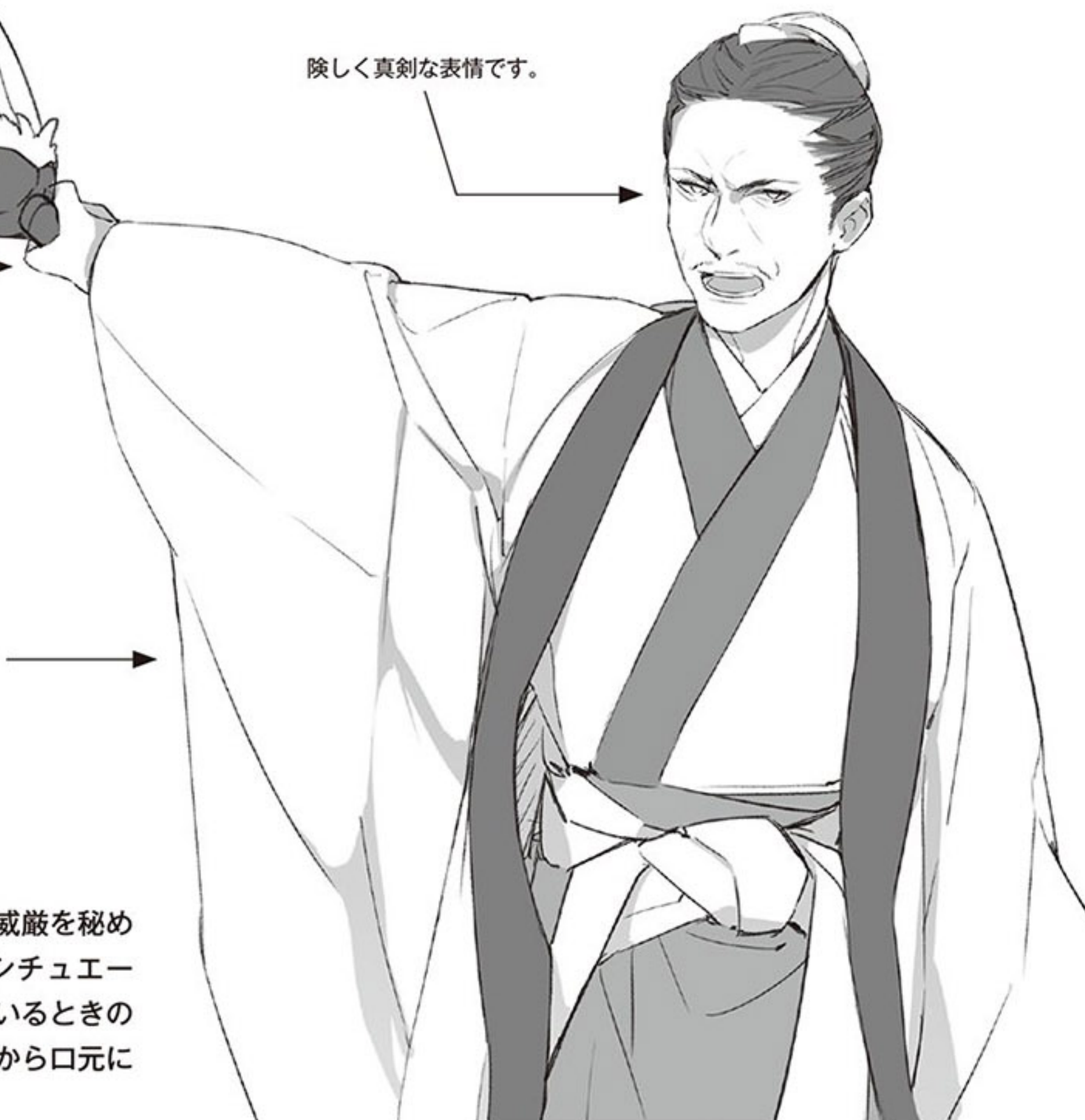
軍団を指揮するような
イメージで大きく手を
振ってます。

服もバサッと広げて、
勢いが出るように意識して
描きました。

険しく真剣な表情です。

▶ 采配を振る

普段は口数も少なく、物静かな中に威厳を秘めている軍師が勢いよく采配を振るシチュエーション。多くの配下に指示を出しているときの険しい顔つきは、眉間のシワや、目元から口元にかけてのシワを意識しよう。



オジサンと少女：極道ルート

◀一緒に逃げる

追われている女子高生を発見し、路地裏に引き込み、女子高生の腕を引いて一緒に逃げるシーン。口を噤んでいて、必死さや焦りをも感じさせる表情で、緊迫した空気が伝わってくる。振り向きざまのダンディーな顔つきは忘れずに。



何者かに追われている女子高生を助ける感じで。真剣な表情です。

手前にいるヒロインの女子高生をアップにしています。

ヒロインの事情を聞いて、ちょっと同情しちゃった雰囲気です。表情も笑ってはいないけど険しくもない、穏やかな感じ。

雨に濡れないようにと自分のジャケットを掛けてあげています。手は優しく、そっと添える感じで。

▶雨に打たれる

路地裏から抜ける頃には大粒の雨が。雨の中、少女から追われている事情を聞き、彼女の体が冷えないように、と自分のジャケットを掛ける。雨の中のどこか切ないシチュエーション。彼女の話の聞いている間はいつもの険しい表情と違い、どこか彼女の身を案じているような、穏やかなものに。



◀ 対峙する

少女を追いかけてきた者に追いつかれ、対峙することに。少女を先に逃がした後に銃を構え、普段の極道らしい厳しい表情に。相手をまっすぐ見据える、堂々とした立ち振る舞いからは、場慣れしている様子を感じ取れる。銃の構え方やネクタイ、スーツのひるがえり方で躍動感を演出。

手前に相手がいるようなイメージで、目をまっすぐこちら側に向けています。

ネクタイをなびかせて動きがある感じを。

背中も少し反っていて、同じく動きがある感じに。

ぐったりという感じで、結構ひん死な状態です。

深刻な感じを出すために血しぶきを多めに。

▶ 銃で撃たれる

追手を撃退したものの、自分も銃で撃たれそのままぐったりと壁にもたれてしまう。痛みを表情に出すことはせず、ぐっと自分の中で堪えながらも、逃がした少女のことが気に掛かっている。痛みを堪える眉間の深いシワを描き込んで、よりリアルな表情に仕上げよう。

表情カット集

▶ 怒り(課長)



▼ 驚き(先生)



▲ 鬼畜顔(作家)



▲ 焦り(パイロット)



▶ 横顔(極道)



column

乙女ゲーム世界のオジサン

様々なジャンルが存在する乙女ゲームにおいて、爽やか系オジサン、ガテン系オジサン、イケイケ系オジサン、鬼畜系オジサン……など、登場するオジサンキャラクターの個性也多岐に渡る。その中で、乙女たちの心にビビビ！とこさせる一番の要因は、やはり“イケメン”であるということではないだろうか。個人の萌え属性なども関係してくるが、一般的にゲームの中のオジサンは、リアルなオジサンとは別の理想のオジサン像であるといえるだろう。たとえ性格がだらしくなくても、歪んでいようと、細身の体型で高身長、何より美形であるという点で許してしまうのかもしれない。

また、ゲーム内でのロマンチックなシチュエーションは、美形のキャラクターが登場することで絵としても華やかになる。そ

こに声加わることで、より素敵な雰囲気が増すというのも乙女ゲームの魅力である。

さらに、乙女ゲームでは一般的にメインの男性キャラクターたちの設定年齢が10代～30代前半と若く、その中にオジサンキャラクターも登場するということが多い。そのため、ほかの若いキャラクターたちとはまた違う、大人の魅力をふんだんに醸し出したキャラクター性が求められる。どんな性格のキャラクターであれ、ふとしたときに垣間見える人生経験の豊富さと、溢れる大人の余裕に、乙女は憧れ、惹かれるのだろう。そういった乙女にとっての“ときめき”を汲み取りながらオジサンを描くことが、重要なポイントとなってくるのではないだろうか。

How to draw OJISAN



オジサンの描き方

第5章

ファンタジー・SF・歴史編



ファンタジーに登場するオジサン

戦士や剣士、魔法使い、海賊、果ては神まで、ファンタジーにおけるオジサンは幅広く実に魅力的に描かれている。ここではそんなオジサンの魅力と描き方を紹介しよう。



▶ 森の戦士

巨大な斧を扱う戦士。自然の中で暮らしており、屈強な肉体と日に焼けた肌が特徴。髪はあまり揃えずボサボサな感じにして、上半身が裸の方が野性味が増す。想定年齢：40代

point

男性の筋肉というと硬くて直線的なイメージがあるが、このキャラクターは柔らかく盛り上がった曲線で描かれている点に注目。直線はシャープな印象になるが、丸みがある線だと肉々しさが表現できる。マッチョキャラの上腕二頭筋などの筋肉を描く際は、ペンにリズムをつけ、勢いに任せて曲線を盛るように描いてみよう。



illustrator comment

ファンタジーゲームでよくある肉体派のキャラクターです。昼間は普通に生活してても、戦闘になると動く、みたいな。普段は優しいかもしれないけど肉体派というか、山とか森みたいな現実感がない美しい世界に住んでいて、妖精やホビットのような愉快的な仲間たちと一緒に暮らしている、そういう世界に住んでるマッチョの人っていうイメージです。(百舌)

▶ 神

神といっても様々なイメージがあるが、オジサンの場合は長い髪と髭がポイントとなる。頭身は通常よりも高めに描くと人間とは違うイメージになる。

想定年齢：？？？

ポーズは天候を操って天の雷を下界に落としているイメージです。杖を持った方が雰囲気があるかと思って、左手に雷をモチーフにした杖を持たせてみました。

illustrator comment

お茶目だったりコミカルなオジサンも好きなので、少しコミカル方面に向かってみました。筋肉質で、彫刻や神話の絵とかに出てくるムキムキしたイメージです。いつもは優しいけれど、怒ったら雷がドカンとすごいんだろうな、などと思いながら描いています。(百舌)



▲優しい顔



▲お怒りモード

▶ 剣士

若い剣士と違い、オジサン剣士は一見して気の抜けたような緩い雰囲気がポイント。ウェーブのかかった髪や、口髭、アゴ髭で個性を出そう。

想定年齢：40代

中世を舞台にした映画を参考にアレンジしています。

ちょっと太くてどっしりとした感じに。

目は半開きです。

伸びた髪を後ろで縛ってます。

髭はもじゃもじゃです。もみあげまで生えています。

グローブは無骨な感じで指の形をはっきりと。

point

豊かな髭はボリュームがあるため、いきなり描き始めると左右の形が違っていたり、生え際が不自然な位置に来るなど失敗しやすい。顔や体のアタリを取るのと同じように、髭も最初はアタリを簡単に取るところから始めよう。



illustrator comment

三銃士のイメージです。ちょっとどっしりした体格で、ほんとに髭もじゃな人。髭がもじゃもじゃしてるのが好きなんです。ちょっとぼんやりしている感じで、静かに物事を見ている、みたいな雰囲気です。(ミムラ)

▶ 老騎士

一般的ではないが、ときには老いた騎士が登場する場面もある。鎧を着ているというよりは着られている、サイズが合っていないように描くといい。眉毛を吊り上げることで威厳のある表情を保ちつつ、口元にシワを描いて老いを表現する。
想定年齢：70代

illustrator comment

負けん気だけは強く、「若者には負けないぞ」と息巻いてるけれど、戦力になるかはちょっとわからない……などと思いながら描いてたらだんだん楽しくなってきました(笑)。ドン・キホーテのようなイメージのおじいちゃんです。(百舌)



▶ 海賊首領

様々な航海を経て生き残った海賊首領。目や体にたくさんのキズを描くことで凄惨な過去を思い起こさせる。

想定年齢：40代

人の言葉を喋り
そうな鳥です。

素肌にコート。
ムキムキです。

海賊といったら
帽子です。

船長ならではの
コートです。裾
が膨らむ感じ。



▲横顔

point

海賊首領は日頃から体も鍛えているため、顔もあまり年齢を感じさせない瑞々しさがある。不敵に笑った口元にできるほうれい線のほか、目元のシワとまぶたの線を描いて、彫りが深い立体的な目を描くようにしよう。また、左目を跨ぐ大きな傷跡を描くと、キャラクターに深みを持たせることができる。

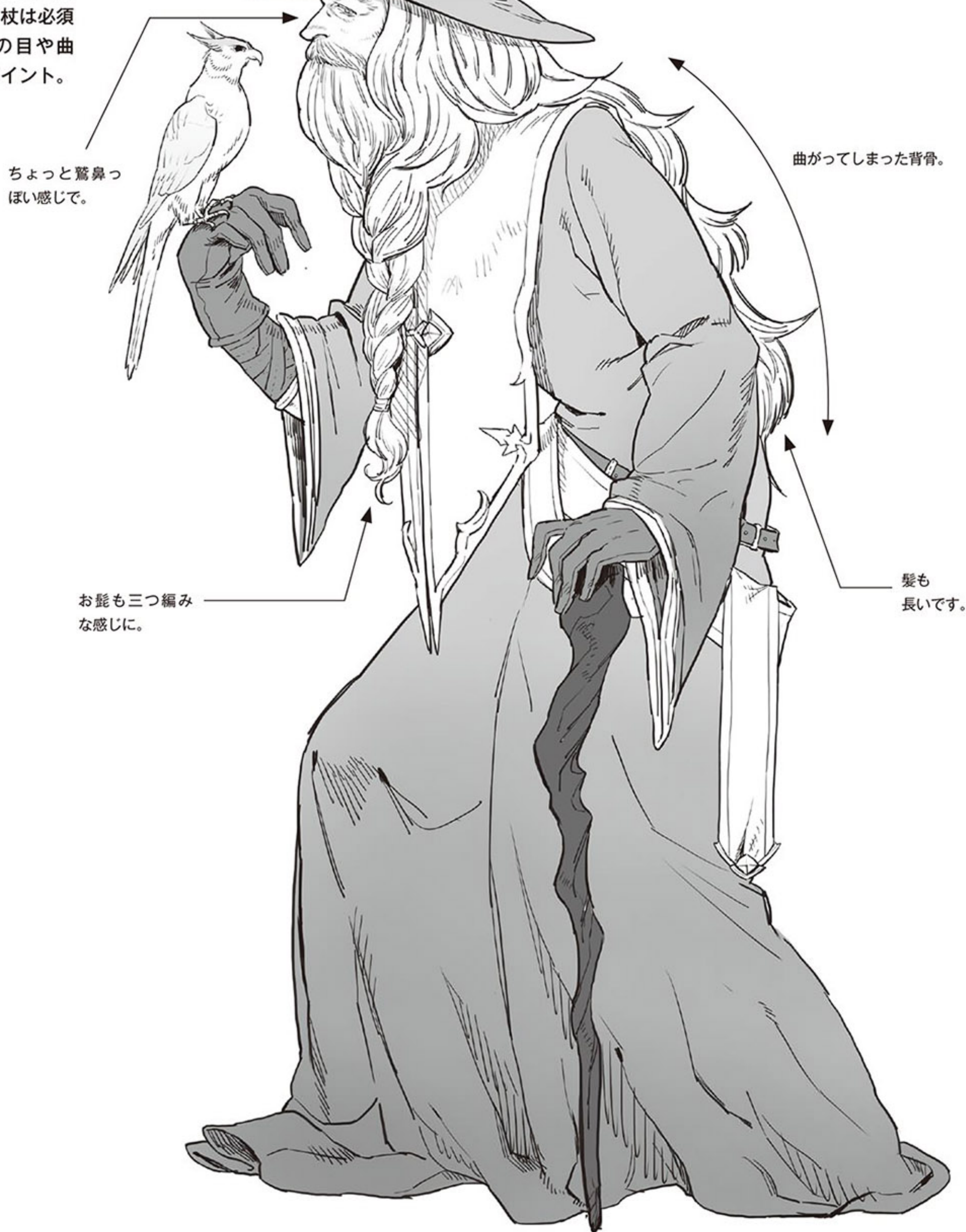


illustrator comment

海賊の首領(ドン)です。お友達的な鳥がいます。たぶん、悪いこともいっぱいしてるんでしょうけど、わりと明るいというか、豪快そうなイメージで。ちょっと傷跡もあって、色々な過去があるのかな、みたいな感じです。(メグル)

▶魔法使い

ファンタジーといえば魔法使い。しかもおじいさん魔法使いであれば長い髭と長い髪の毛、そして杖は必須だろう。切れ長の目や曲がった膝や腰もポイント。想定年齢：70代



point

ファンタジー世界によく登場する魔法使いを描くには、現実離れたボリュームの髭や髪の毛を描く必要がある。生え際がどこかを意識しつつ、重力の流れに従うように上から下に流れる曲線を描こう。毛の束の外側は濃く太い線で描き、内側は細めの線にすると立体感が出る。



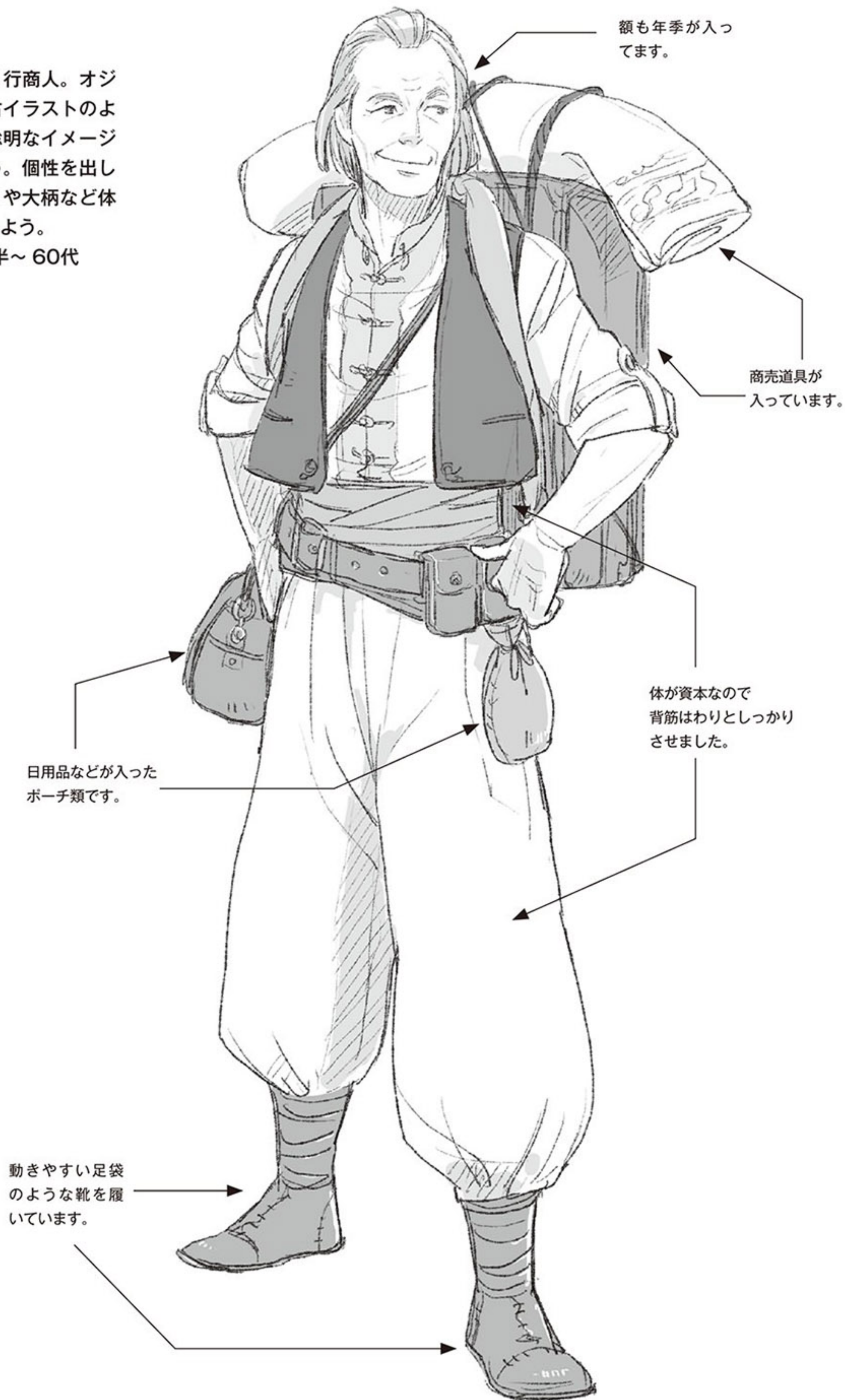
illustrator comment

こっちも鳥がいます。動物を描くとちょっとキャラクター性が出るかなと。70代なので背骨も曲がりつつですが、わりといかめしいというか、まだしっかりしているおじいちゃんという感じですね。隠居して、一人で山奥とかに住んでいるような。(メグル)

▶行商人

街から街を訪ね歩く行商人。オジサン商人の場合、右イラストのように経験が豊富で聡明なイメージで描くと良いだろう。個性を出したい場合は、小太りや大柄など体型を変えて描いてみよう。

想定年齢：50代後半～60代



point

小柄な行商人はアゴも少し細い骨格をしており、ヤセ体型だということがわかる。肉が削げてきたことで目立つようになった頬骨のラインとおでこのシワを描きつつ、年齢とともに広がった額を表現すると、60歳前後の顔つきを表現できる。顔の特徴を掴んだら、片眉を上げて得意げな表情も描いてみよう。



illustrator comment

最初は太めの商人というイメージだったんですけど、ファンタジーなら色々なところを動き回っているのかな？ と思って普通の体型にしました。どちらかというと行商人ですね。商売道具とか商品とかを身につけて渡り歩く感じです。(ワイ)

▼気品のある貴族

きれいに整えられたオールバックの髪型や清潔感のある服装を描いて気品のある貴族を表現しよう。また耳先を尖らせることで、種族などを変えて個性も出せる。

想定年齢：40代後半



耳を尖らせてエルフっぽくしてみました。髪も長髪で知的そうな感じを。

シャープな印象になるように、鼻筋が通った感じを意識しました。

illust：メグル

貴金属を見せびらかしているような、趣味がよろしくない感じを出してみました。



片方だけ眉毛をクイツと上げてやな感じです。

手や足を太めに描いて小太りな感じに。

背筋が伸びていてスマートな感じです。格調高い感じを出せればいいなど。

短足でちょっとコロツとした感じ。

illust：メグル

▲嫌味な貴族

特徴的な髭や髪型、毛皮や豪華な装飾品をつけることで、嫌味な貴族を表現できる。もっとも重要なのは眉や目、口などを傲慢な表情にすることである。

想定年齢：40代後半～50代

SFに登場するオジサン

SFといえば、宇宙をテーマにしたものが多く、宇宙艦隊の艦長や軍人などのオジサンも登場する。生死をかけたオジサンたちのカッコいい姿を描いてみよう。

▶ 艦長

宇宙艦隊を率いる艦長。威厳のある艦長をイメージして、凛々しい眉と口髭を描いてみよう。個性を出す場合は、アゴ髭や長い髪にしてもいい。

想定年齢：50代

ボタンの形やポケットなど、ゲームの制服を参考にしながらSF風アレンジしてみました。

髭をたくわえて、威厳や貫録が出ればと思っています。

全体的に体格ががっしりとしています。ワイルドな印象が出ればと。

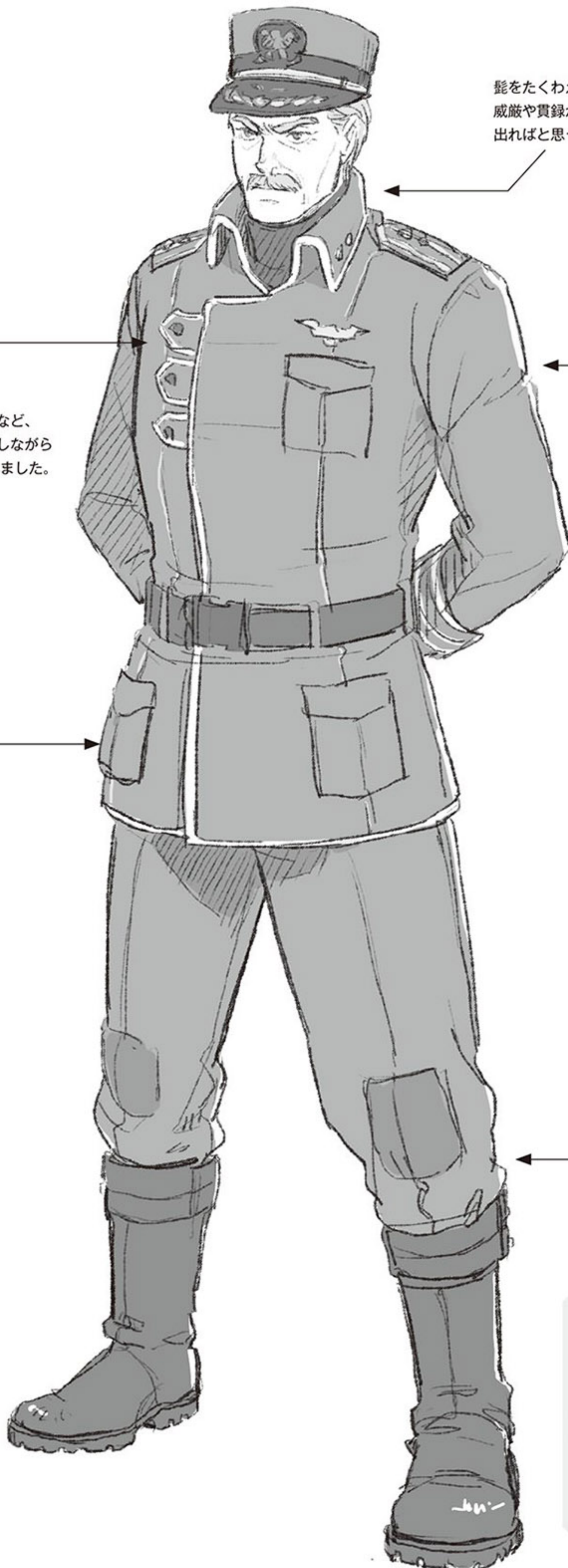
point

艦長を描く際は、やや眉を吊り上げ、眉間にシワを描いて陰しめの雰囲気しつつ、口元に髭を生やして口は真一文字に描くといい。注意すべきは、陰しめの顔だからと口もへの字にしないでほしいこと。威厳のある顔から、ただ不機嫌そうで厳めしいだけの表情になってしまうので注意が必要だ。



illustrator comment

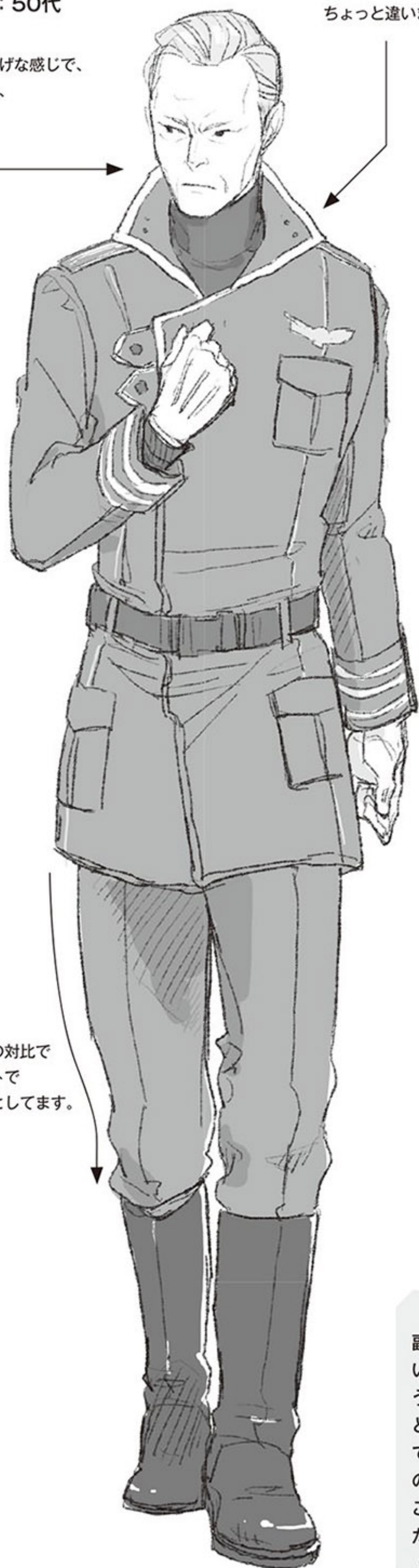
スマートというよりはワイルドなイメージで、現場経験者でたたき上げの軍人さんという感じです。着ている制服は現代のゲーム系の制服を参考にしつつ、宇宙戦艦の艦長ということで少しアレンジを加えています。(ワイ)



▼副艦長

艦長に口髭がある場合、副艦長は髭を描かない方がキャラクターの描き分けができる。また、副艦長と艦長で体型も描き分けるとなおよい。想定年齢：50代

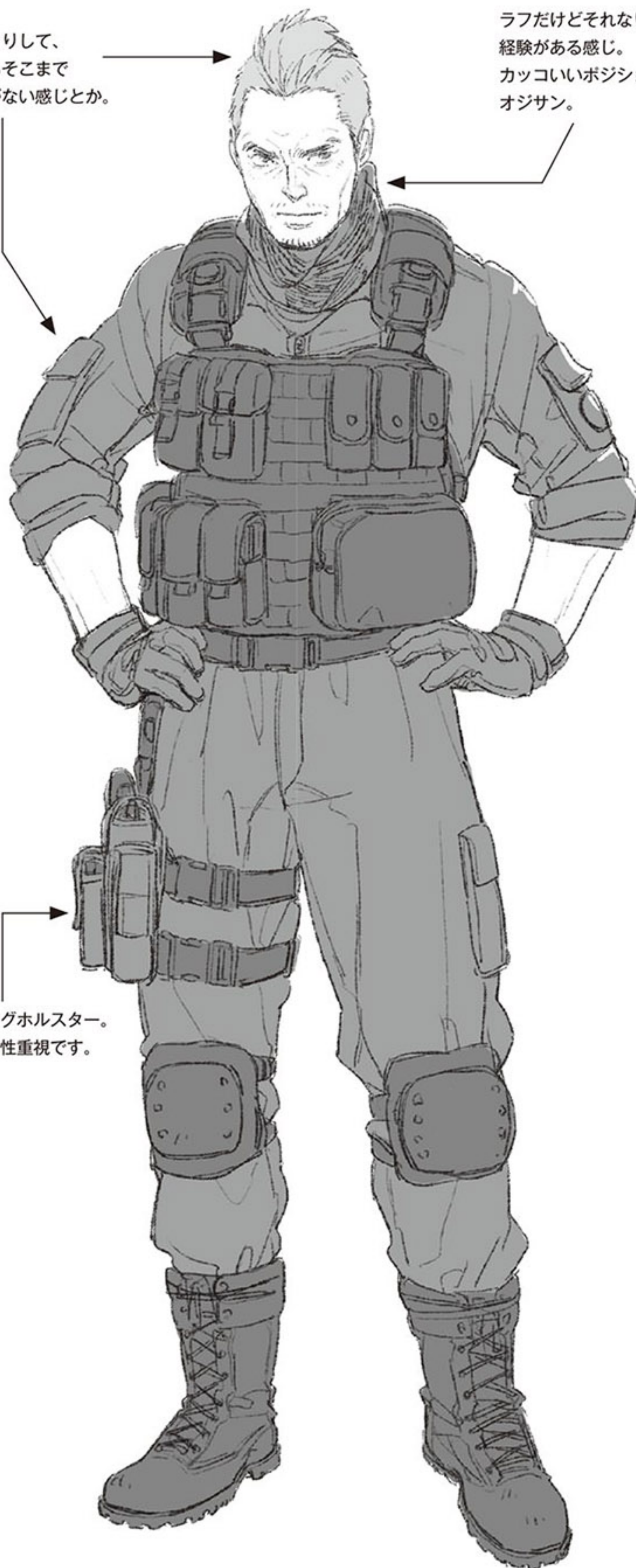
顔も涼しげな感じで、やや細め、



艦長との対比でスマートでシュツとしています。

腕まくりして、髪型もそこまで規律がない感じとか。

艦長と比べると服のタイプがちょっと違います。



ラフだけどそれなりに経験がある感じ。カッコいいポジションのオジサン。

レッグホルスター。実用性重視です。

illustrator comment

副艦長は参謀的な頭が良い人というイメージで、官僚、士官という感じです。全体的にもシュツとしているスマートなイメージですね。部隊長は、制服を現実の軍服をSF風にアレンジして、ここのポーチにはこの弾倉、みたいに具体的にイメージして描きました。(ワイ)

▲部隊長

戦闘部隊の部隊長。部下を率いて前線に出ているため艦長や副艦長よりも若めに描こう。がっしりとした体格や、無精髭、無造作な短髪で少し若い雰囲気が出せる。

想定年齢：40代

歴史に登場するオジサン

歴史に登場するオジサンといえば、武将や武士、浪人など。国や地位によって髪型やかっこうが異なるので、色々なオジサンキャラクターを描いて練習してみよう。

▶ 武将(将軍)

数多くの兵を従える武将。後ろにまとめた髪、太くて吊り上がった眉、特徴的なアゴ髭がポイント。

想定年齢：40代後半

point

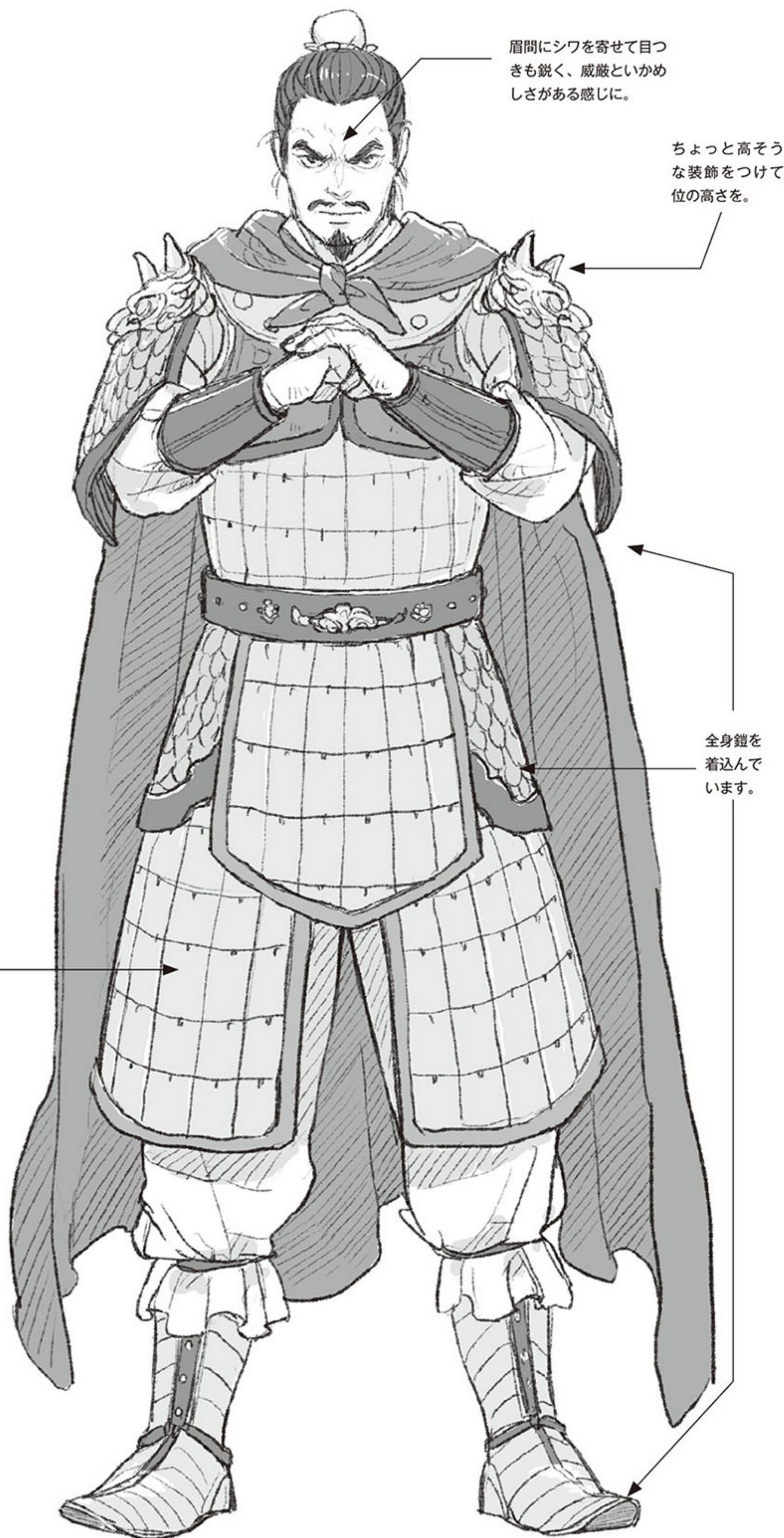
将軍クラスの武将を描く際は、威厳を出すために眉毛を太めにして目力が強くなるようにしよう。若干睨んでいるように見えるくらいいかめしい表情にした方が、戦う世界に生きる人物という説得力を持たせることができる。キュッと結んだ口元は上げたり下げたりせず、真横になるように描くのが重要。



ゲームなどを参考にアレンジして描いています。

illustrator comment

右ページの武将と比べてこちらの方が偉いというか、上の階級の武将というイメージです。髭があると渋さが出るかなと思って、あとは眉毛も太くしっかり描いています。三国志系でよくあるような手を組んで礼をしているポーズです。(ワイ)



◀ 武将(副将軍)

将軍を支える武将。将軍とキャラクターの描き分けをしてみよう。優しげな表情や無造作に伸ばした髪が特徴。

想定年齢：40代



point

眉毛が薄く細いのに精悍な顔つきに見える点に注目。左ページの将軍は太い眉毛が特徴的だが、こちらは目を切れ長にすることで違いを出している。口元を少し上げて笑っているように見せることで、威厳とはまた違う風格を醸し出し、さらに髪の毛を長く描くことでワイルドな印象に仕上げている。



illustrator comment

左ページの将軍が都というか都会に住む武将だとしたら、こちらは地方というか、荒野とかそっちの生まれかなというイメージで描きました。実際に資料がない衣装を描くのは難しいですね。でもその分自由に描くことができて楽しいです。(ワイ)

▶ 武士

鍛え上げた逞しい体と無精髭が特徴的な武士。粗く結ったまげや上半身を裸で描くことで、豪胆な性格を表現できる。

想定年齢：40代前半

point

武士の顔は好き放題に伸びた髭と髪の毛がポイント。前髪が生え際から上側に跳ね、伸び放題の髭も下側に跳ねて顔のまわりに毛が広がり、野性味溢れる印象を与えている。顔は眉尻を吊り上げ、細目で不遜な表情に仕上げると、粗暴で荒々しい雰囲気表現することができる。



無骨で筋骨隆々な
感じに。

鎧は一応つけていますが、
大きく肌蹴てしまっ
ています。

無造作に刀を
握る感じ。

裸足だと荒っぽい感じが
出るかもしれません。

illustrator comment

はじめは和風の武將をイメージしていたのですが、右ページの戦国武將がかっちり鎧を着込んでいたので、服も肌蹴てみました。軍に属していないような、野武士ってイメージが一番先にありましたね。ちょっとアウトロー的な感じですよ。(ワイ)

▶ 武将(戦国)

鎧兜をまとった武将を描く際、年齢を表現するのは顔になる。眉や髭でオジサンの渋い魅力を表現しよう。

想定年齢：40代後半～50代

鎧は実際の写真を参考にしながら描いています。仕組みが難しいので描く際はよく調べた方がいいと思います。

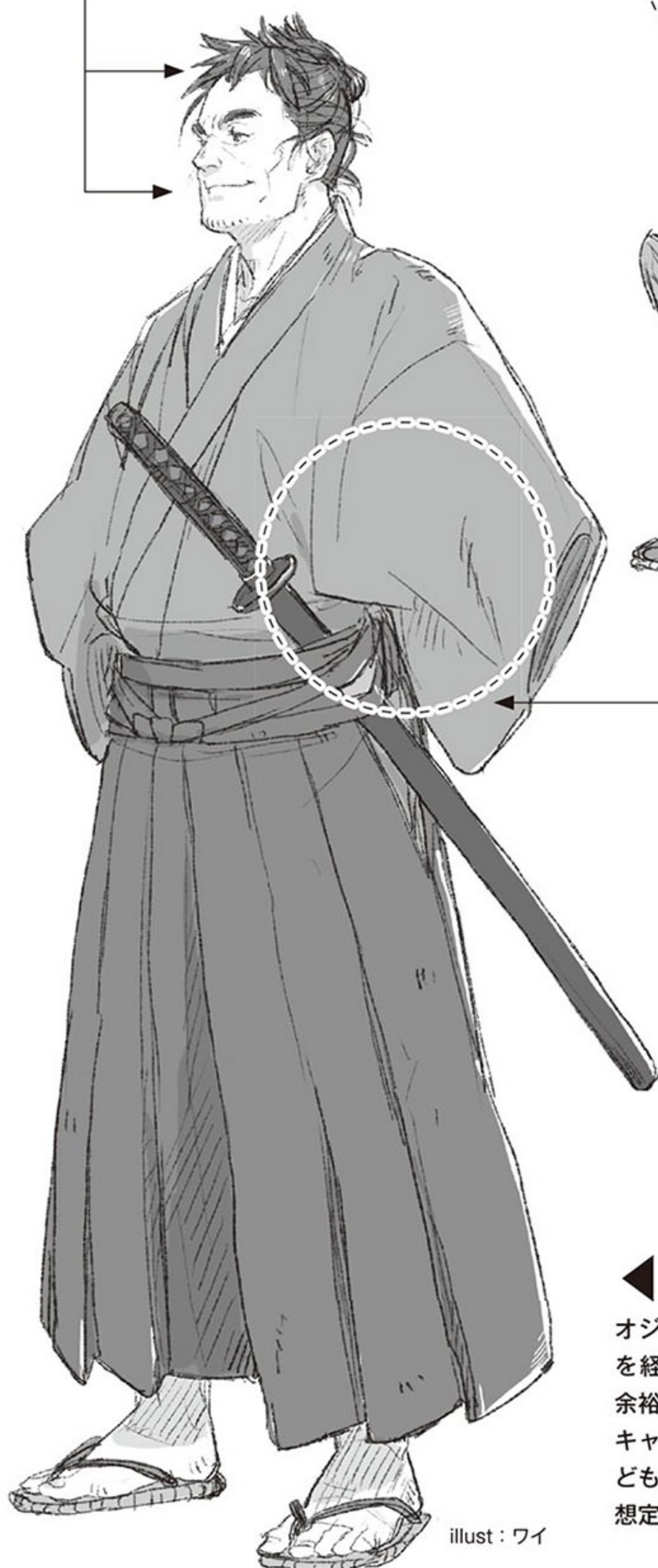
どこかに仕えている侍ではないので、
月代もなくボサボサで、
髭も剃ってないかなと。
ちょっとふてぶてしい表情です。

髭と大きく開けた口で
猛々しい感じに。



illust：ワイ

手を袖の中に入れてます。
侍はやらない格好かなと思って
描いてみました。



illust：ワイ

◀ 浪人

オジサン浪人の場合、様々なことを経験して達観しているような余裕のある表情を描くと魅力的なキャラクターになる。乱れた髪などもポイント。

想定年齢：40代

シチュエーション別デッサン

ファンタジー・SF・歴史と、様々な種族、職業、服装が異なるキャラクターを描けるようになったら、次はそれぞれのキャラに合ったシチュエーションを描いてみよう。

キャラクターを
象徴するシーン

下から斧を振り上げる瞬間、
敵に突進していく瞬間という
イメージです。

▶雄叫びを上げる

野性味あふれる戦士の場合、
雄叫びを上げて敵に飛び掛かると
いったシーンが魅力的。

重いものを叫びながら
持ち上げる感じに。

首が太いキャラが好きでつい太く……。イラストの場合はちょっと過剰なくらいがわかりやすいかなと思います。



▶セールストーク

行商人の場合、旅人に商品を買ってもらうための売り込みが象徴的なシーン。笑顔で元気な様子を描くと良い。ニヤリとした表情で描けば、悪い商人をイメージさせることもできる。

背筋を伸ばして
自信がある感じに。

お決まりの手振り。
慣れている感じが出ればと。



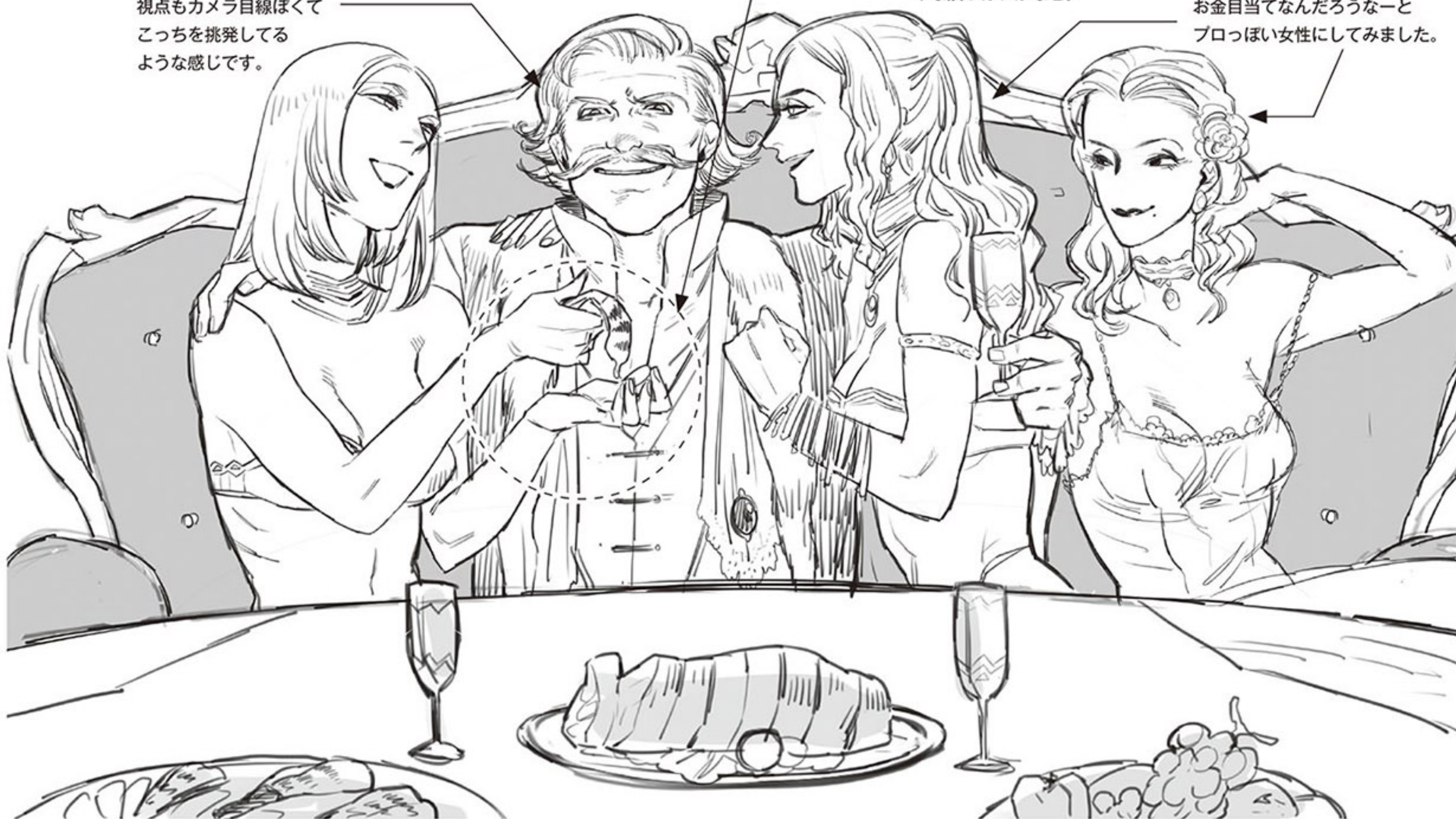
▼美女をはべらせる

嫌味な貴族にありがちなのは、美女をはべらせているシチュエーション。
締まりのない口元や目を曲げてデフォルメして描いてみよう。

ちょっとドヤ顔な感じで。
視点もカメラ目線ほくて
こっちを挑発してる
ような感じです。

全部人にさせてる感じが
やな奴っぽいかなと。

周りの女の子たちも
お金目当てなんだろうなーと
ブロっぽい女性にしてみました。



▼旧友と飲み交わす

海賊ならば戦友と酒を飲むシーンは欠かせない。普段見せない表情にする
といいだろう。また木樽のジョッキなどで雰囲気を出そう。

右の人が明るいので
ちょっと寡黙な感じに。
かつてはライバルだった
のかもしれない。

海賊首領は、豪快で
無邪気そうというか、
人懐っこくて人好きのする
ようなイメージです。

海賊なので豪快に
飲み合う感じかなと。



オジサンと若者

ファンタジー世界でよくあるのが、ベテランのオジサン剣士と若い剣士の組み合わせ。最初は噛み合わない凸凹コンビのような二人が、反発しながらも次第に信頼関係を築いていく様はまさに王道の一言。P94のオジサン剣士を例に、キャラクターの魅力の引き出し方を研究してみよう。



point

オジサン剣士の相棒として、ここでは明るく女性に人気がありそうな若い剣士を登場させた。互いに正反対の要素を持たせることで、「女性にモテる青年と相手にされないオジサン」「調子に乗ってピンチに陥った青年をオジサンが助ける」といった、対比を利用したストーリーを作ることができる。



▲寡黙な剣士と快活な青年

剣術を教えてもらおうとベテランの剣士に気さくに話しかけてくる青年剣士。寡黙なオジサン剣士は嫌そうなふりをしながらも話に応じるといったようなシチュエーション。二人の表情に気をつけて描こう。

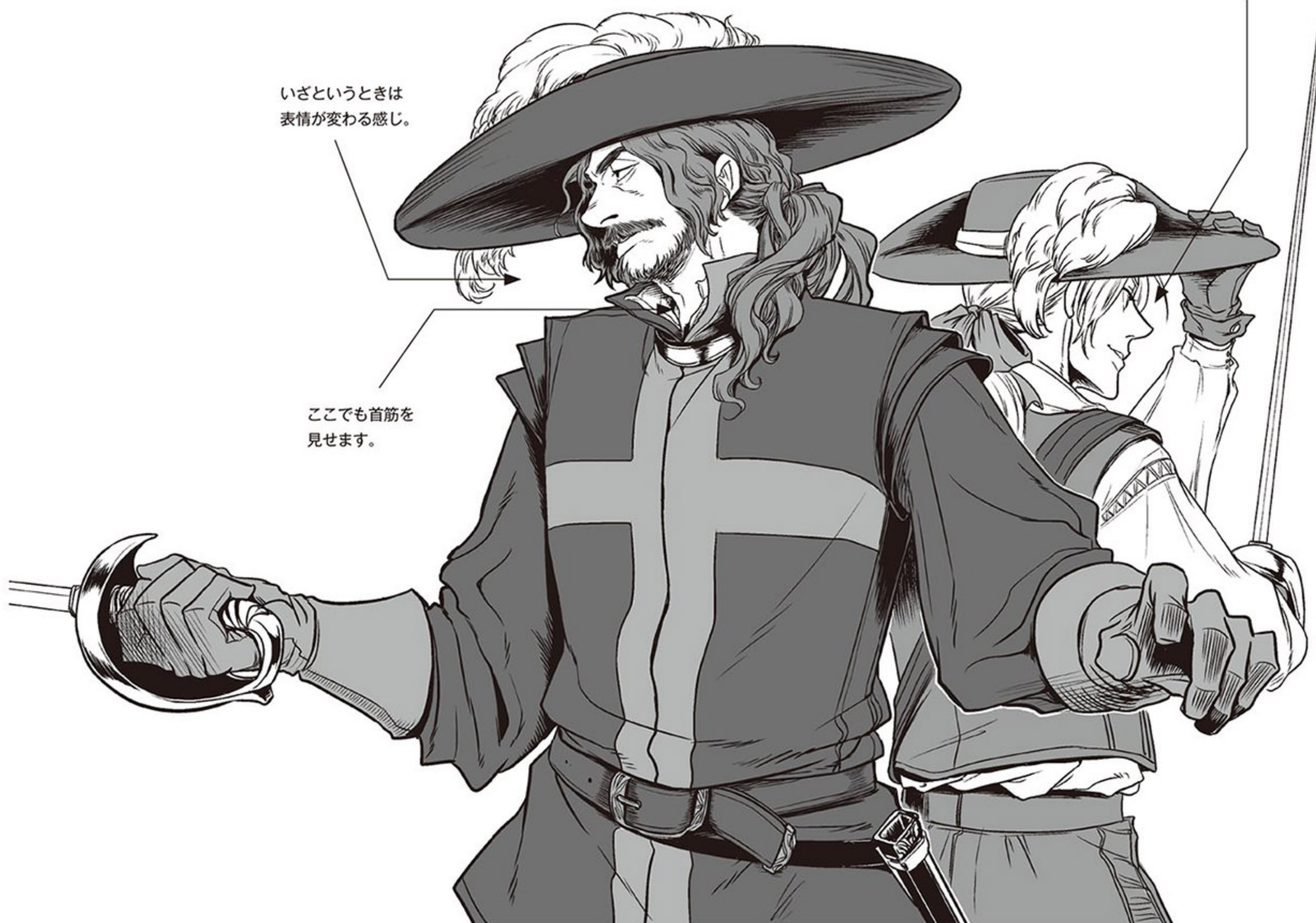
illustrator comment

若い子が大変でした(笑)。剣士に憧れて勝手についていく自称「弟子」みたいな、明るい感じの子です。剣士の方も「いつまでついてくるんだお前」って言って、青年が「俺はずっとついていくよ！」みたいな。(ミムラ)

余裕そうな表情。
口でも「余裕だね」とか
言ってそうです。

いざというときは
表情が変わる感じ。

ここでも首筋を
見せます。



▲背中合わせの信頼

戦場で共に戦うことになったオジサン剣士と青年剣士。信頼関係を結んだ二人は背中合わせになって剣を構える。真剣な表情を描いてみよう。

point

ある程度ストーリーが進むと、キャラクター間の人間関係も進展する。背中を預けるというのは自分の命を預けるのと同義であり、相手への絶対の信頼がなければできない。普段は憎まれ口を叩いているオジサン剣士の本音を考えて描こう。

illustrator comment

たぶん何人かに囲まれちゃってるんですけど、青年の方は余裕で「まだ全然いけるよ」とか、蹴散らしてやる、みたいな感じです。若者と力を合わせるというシチュエーションは対比が良いですね。なんだかんだ言いつつ息がぴったり合う、みたいな。オジサン剣士はたぶん、普段はもたつとした表情をしているけど戦うときはキリッとするんだと思います。(ミムラ)



宇宙戦艦の艦長たち

SF世界におけるカッコいいオジサンの代表格といえば、宇宙戦艦を指揮する艦長。参謀的なポジションの副艦長とともに艦を指揮し、ときにはその身を挺して人を守り、命を散らす。男たちの熱き生き様を見届けよう。



まっすぐモニターを見つめる、
真剣な感じです。

よく見るポーズですがわりと難
しいので、まず自分でやってみて
鏡で見て描くようにしています。

手袋をした指先が
しなやかな感じに。

少し下を向いて目を若干閉じぎみ
にして、考えごとをしている瞬間と
いう表情です。何も見ていないよ
うな感じで、口もキュッと。

▲作戦会議

艦長と副艦長による作戦会議のシ
チュエーション。副艦長の考案した
作戦を、慎重に検討する艦長の表情
がポイント。手を組んだポーズは定番。

帽子を直すしぐさも大事なので、
制服のシワなどがウソのないよ
うに気をつけます。

◀覚悟を決める

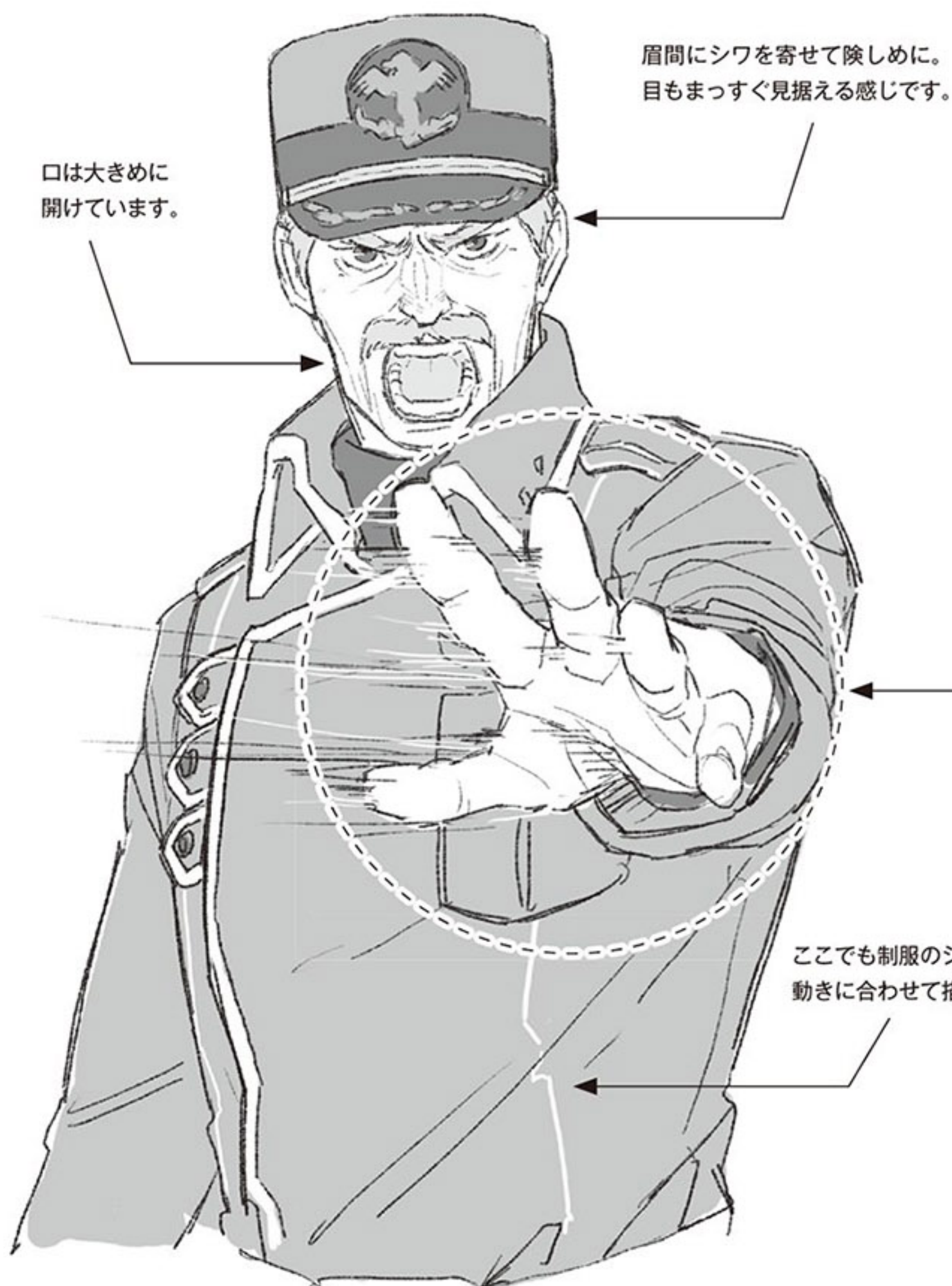
絶望的な状況に追い込まれ、覚悟を
決める艦長。制服の帽子を直すこと
自体は普通のしぐさだが、そこに思
い詰めたような表情が加わることで、
ただ帽子を直すのではなく何か
を決意したのだという様子が伝わっ
てくる。

◀不退転の決意

仲間の艦隊を守るために自らの艦を沈めることになっても構わないという決意をした艦長のポーズ。手の動きがポイント。「総員迎撃態勢！」や「突撃！」「発射！」といった台詞が似合う。

illustrator comment

真面目な世界観です。会議のときは真剣な表情、帽子を直すときは「決意を決める瞬間」をイメージしています。3つめは「放てーっ！」と思いきり叫んでいる様子を想像して勇ましさを。最後は、運命を共にする、達観している感じが出ればと思って描きました。(ワイ)



口は大きめに開けています。

眉間にシワを寄せて険しめに。目もまっすぐ見据える感じです。

少し漫画風にして集中線を加えました。この位置でビシッと動かし終わった瞬間、というイメージです。

ここでも制服のシワを動きに合わせて描きます。

艦長と信頼関係があって、お互い気心知れた感じなんだと思います。達観したような表情です。

諦めとかではなく、次に託す感じ。少し優しい表情です。

▶若者に未来を託して

自らの艦が沈む中、若い艦長や乗組員たちが乗る艦が助かったことを確信した艦長と副艦長。自らの死を悟った中で見せる安堵や若者への期待が入り混じる優しい表情で描いてみよう。



戦う男たち

戦いがある世界で生きるオジサンたちはどのような表情を見せるのか。
日常的な光景から戦う瞬間まで、様々なシーンを紹介しよう。

日頃の堅苦しいイメージが
抜けて、かわいいというか
ちょっと微笑ましい休日、
をイメージしました。



▲犬に顔を舐められる

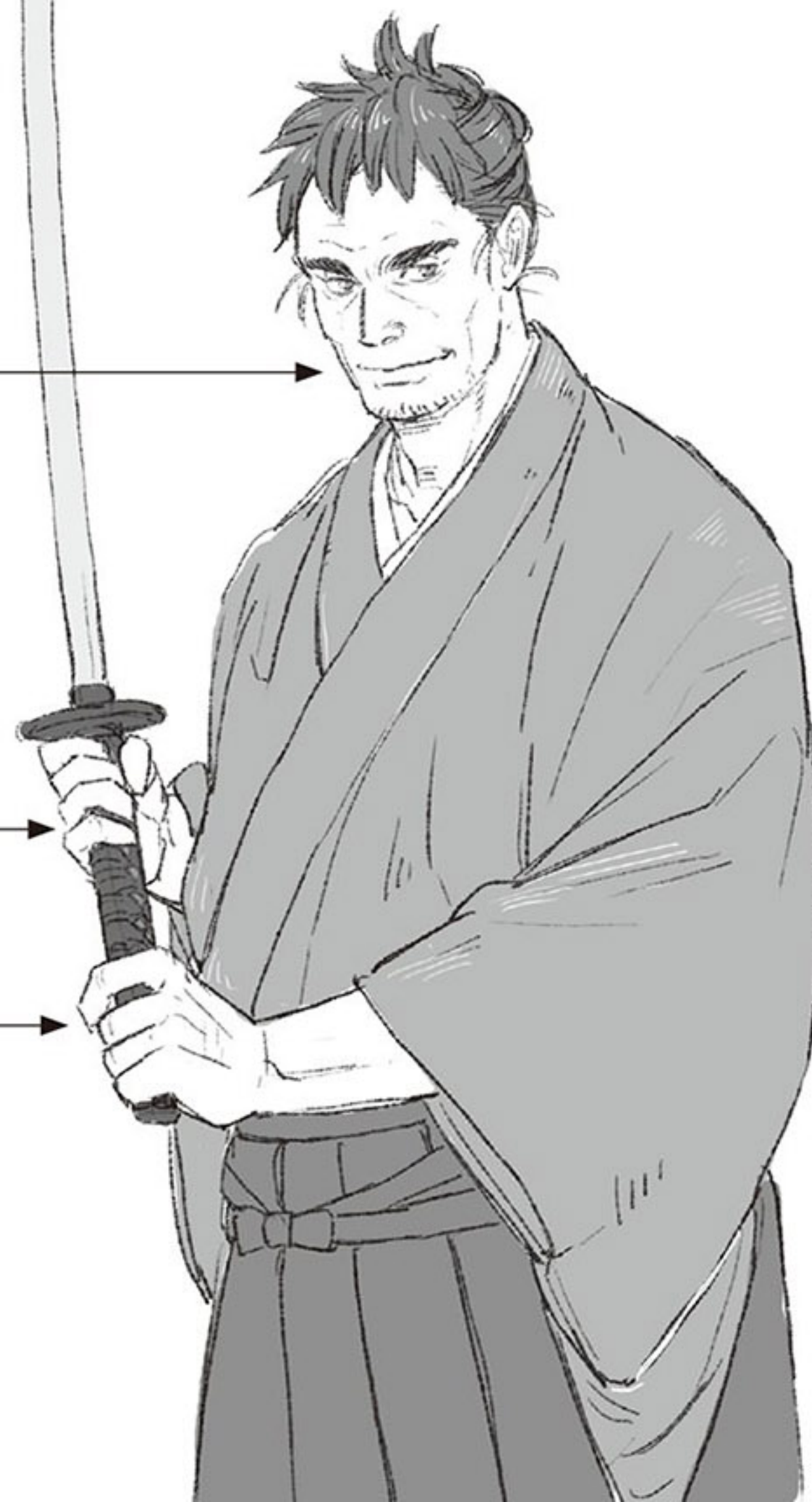
普段は鬼軍曹と言われていそうな部隊長が、休みの日に見せるギャップが魅力。犬と戯れている楽しげな表情がポイント。

ニヤリとしている、
不敵な感じを。

江戸時代の刀だと柄の部分結構長いので、両手でしっかりと握れるくらいの長さに。時代劇とかでも両手で持ったりします。握っている手の感じがわかれば。

▶刀を構える

静かにゆったりと刀を構える浪人。力強く大きな構えではないため迫力には欠けるが、オジサンならではの達人の雰囲気が出ている。相手を見据える鋭い目が重要。口元は真一文字に描いてみよう。



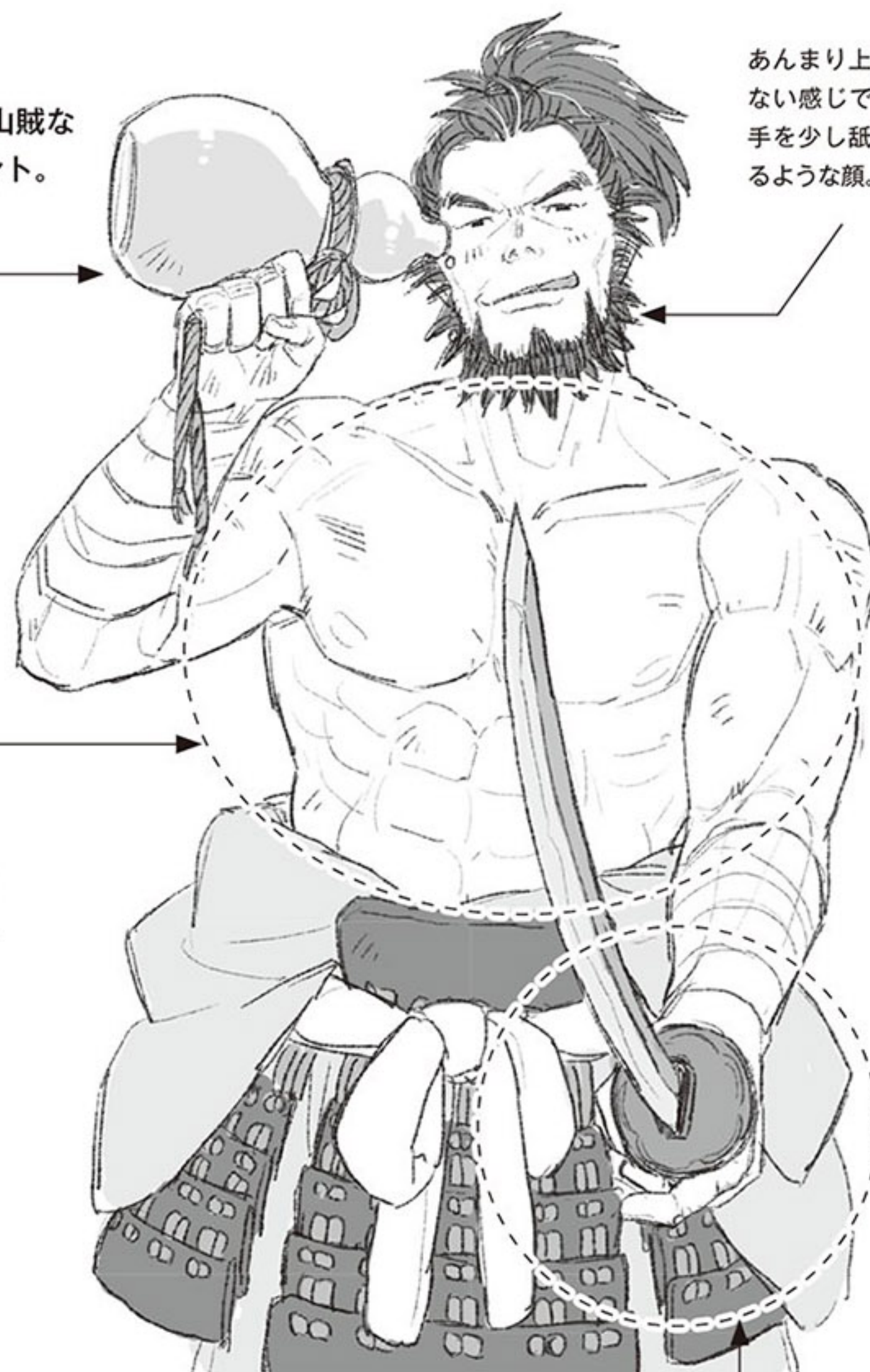
▶ 刀を突きつける

酒をあおりながら刀を突きつける野武士。山賊などにも応用が可能。余裕のある表情がポイント。

あんまり上品さはない感じです。相手を少し舐めているような顔。

立ち絵を描いたときにひょうたんをつけようかと思っていたので持たせました。

体は結構ムキムキです。武骨な感じをイメージしていて、傷がついていたり、汚れがある感じです。



▼ 馬で駆ける

武将といえば騎馬。勇ましく駆けながら刀を振りかざすシーンは見せ場の一つ。凛々しい眉と奥歯を噛むような口元を描こう。

あまり握り込んでいない感じです。

走りながら斬り込んでいく感じです。手を振り上げて勢いが出ればと。

あまり深めに座らず、ちょっと腰が浮いているような感じかなとイメージして描きました。



▶勝ちどきを上げる

戦に勝利した際に将軍が勝ちどきを上げるシーン。口を大きく開けて勢いよく叫ぶ様子を描いてみよう。勝ちどきだけでなく、兵を鼓舞するようなシーンでも使える。

剣を掲げると
かっていいかなと。

ブワッとひるがえっている
ようにしました。こういう
マントのようなものがあると
雰囲気を出しやすいです。

動いているので髪や
腰の帯をなびかせて
みました。

自分で長めの棒のようなものを振り
ながら、それを見て描いています。
アクション系の動きは机の上だけだと
難しいです。

左手も拳を握って
力強い感じを。

◀槍を振るう

刀だけでなく、槍を使う武将もいる。各武将に個性を出せるよう、様々な武器を持たせてみよう。槍のように長い得物の場合は、ダイナミックな動きになるので見映えが良いことも覚えておこう。

足を一步踏み込んで
いる感じです。

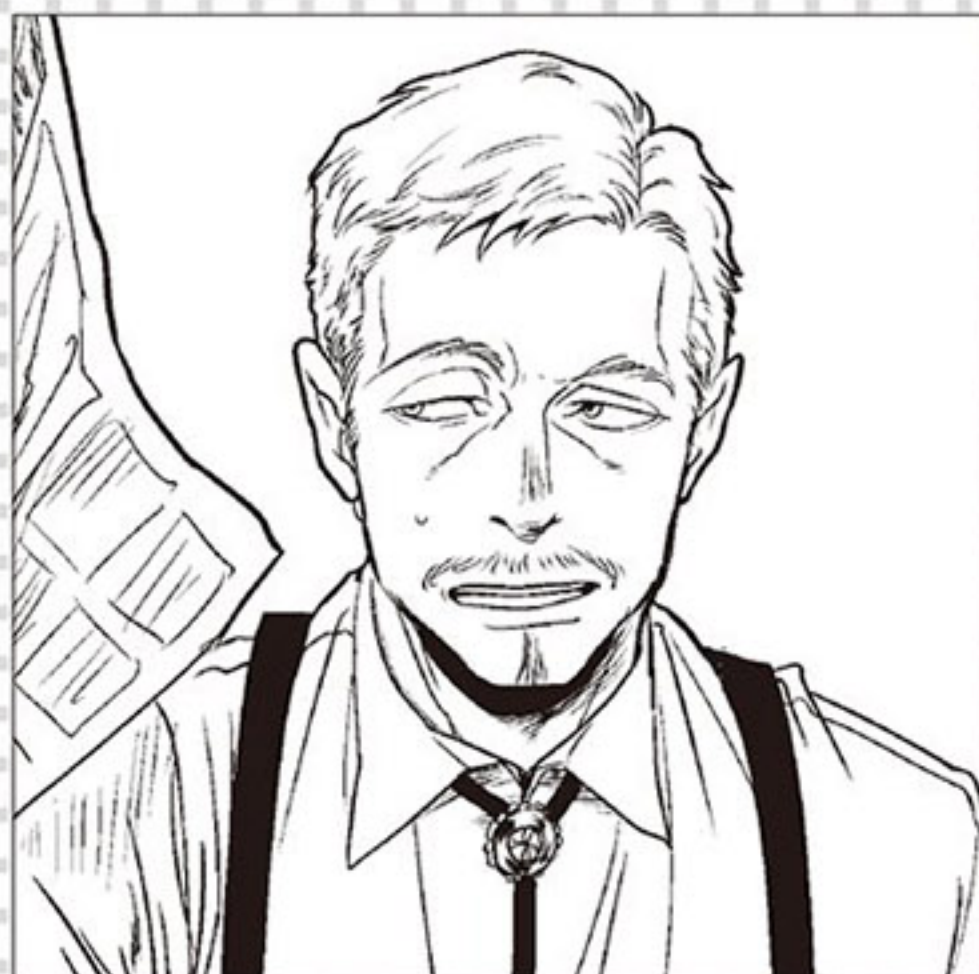
How to draw OJISAN



オジサンの描き方

第6章

映画・海外ドラマ編



洋画や海外ドラマに登場するオジサン

悪役をはじめヒーロー、ギャング、ガンマン、探偵など、様々なオジサンキャラクターが登場する洋画・海外ドラマ。それぞれ個性的なので、その特徴を掴んで描こう。

アクション映画系

アクション映画・ドラマに欠かせないオジサンといえば、悪役やヒーロー、追跡者や逃亡者。年を重ねている分、狡猾だったり、冷静であったりするところが魅力だ。また肉体の衰えを感じながらも気合いで動く姿などもポイントとなる。

▶ 悪役

無精髭と、無造作に撫でつけられたオールバックが特徴。鋭い眼光とガタイのいい体が悪役のポイントである。服装は年のわりに若めにすると良い。

想定年齢：40代前半

ちょっと筋肉質です。
でもムキムキまでいかず。

指輪とつけて
そうです。

眉なしです。

無精髭で、少し笑っていて
ふてぶてしい感じに。

Vネックです。
胸筋のラインも
少し見えています。

point

大きく開いた首元から見える首筋と鎖骨。男性の場合はとても筋張っているののでくっきり描き込むと力強い印象になる。キャラクターを見るときはつい顔を見がちだが、この首元の線がしっかり描かれているのといないのでは男性らしさに大きな差が出てくる。鎖骨の下ラインや首筋の横のラインを意識して描こう。



illustrator comment

眉毛は絶対ないだろうと思って、眉なしにしました。口元もニヤツとしていて、ふてぶてしい感じです。首や鎖骨は、どうしても好きで描いちゃいます。ゴツゴツしてるのが男の人っぽい感じがします。(ミムラ)

▶ 暗殺者

表情を変えない冷静沈着な表情と無駄のない動きがオジサン暗殺者の魅力となる。銃ではなくナイフを持たせることでベテランっぽさも表現できる。

想定年齢：50代

重力に逆らえないシワが。

引き締まったマッチョです。しなやかな感じの。

銃よりもナイフを愛用してそうかなと。

あまり楽に勝てなくなってきた感じが……。

お腹の肉もたるんできちゃってます。

オジサンで落ち目だと資金もなさそうなので、ツギハギとか汚れがありつつな感じです。

illust：メグル

◀ 落ち目のヒーロー

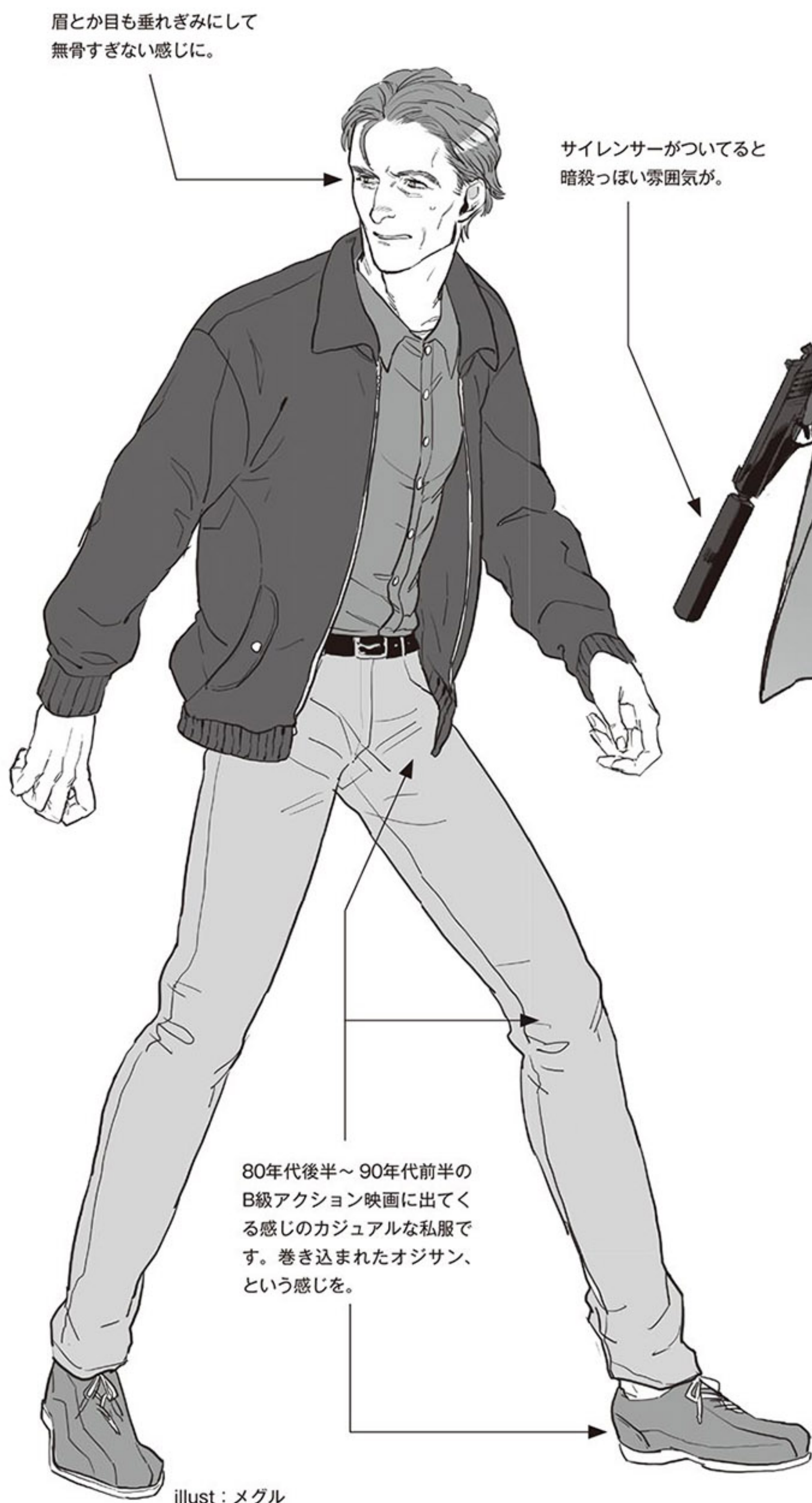
マントやマスク、グローブ、パンツなど、古めのコスチュームデザインが年を重ねて落ち目になったヒーローのポイント。パンツの上にお腹の肉が少し乗っているように描くと良い。また、若いヒーローよりも筋肉を強調しないようにしよう。

illust：メグル

▶ 追跡者

狡猾で残忍なオジサン追跡者。武器を隠せるようにロングトレンチコートは必須。コートを脱ぐとビジネスマンを装えるような恰好なのが追跡者らしい。手袋をすることで几帳面な性格をあらわしたり、指紋を残してはいけない状況設定も作れる。

想定年齢：40代後半～50代前半



◀ 逃亡者

何者かに追われる逃亡者は、不安そうな表情が特徴的。少し汗をかいた様子や乱れた前髪などもポイントとなる。

想定年齢：40代前半

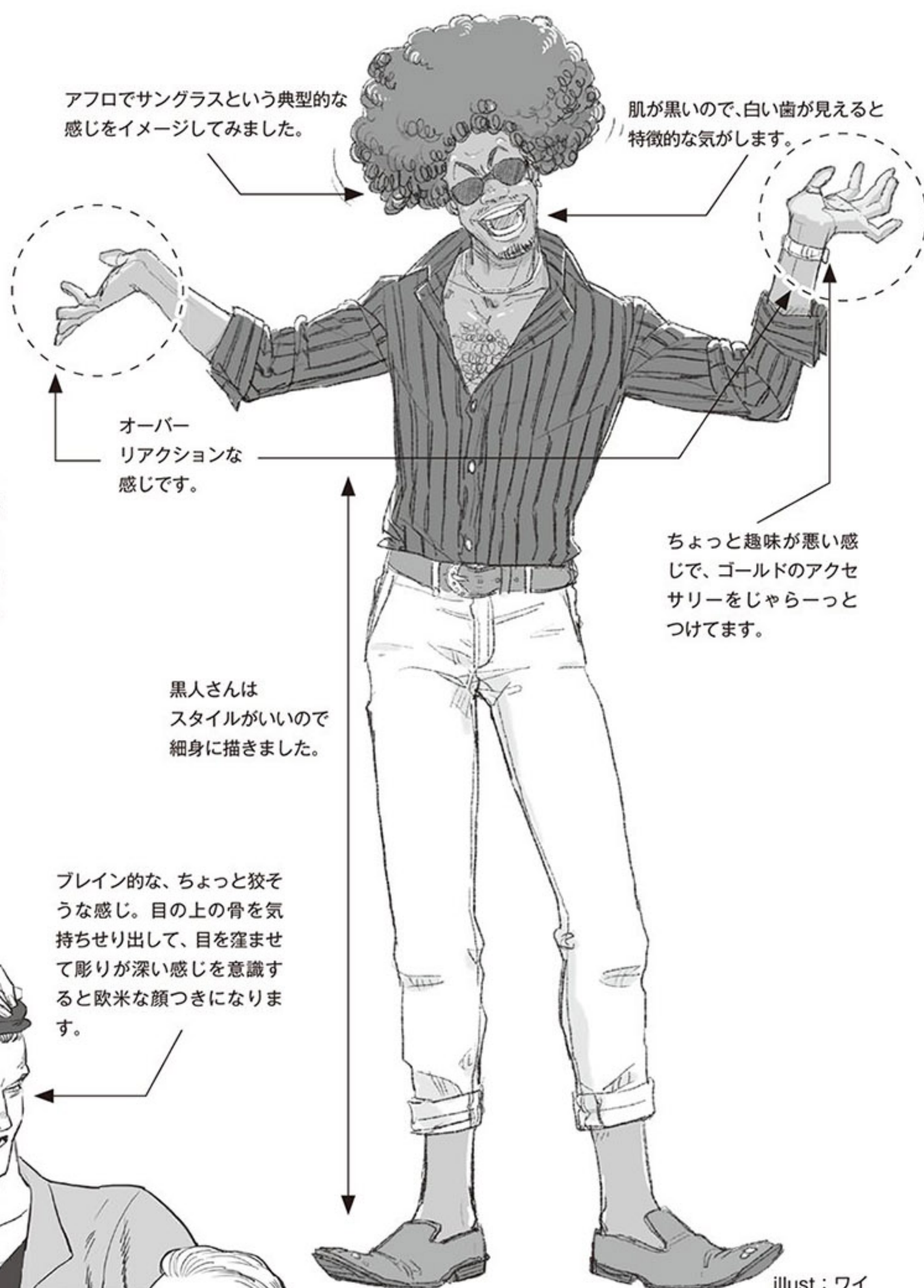
コメディ映画系

コメディ映画では、陽気なおジサン、凸凹コンビなど、コミカルなキャラクターが登場する。ユニークな恰好や髪型をさせたり、オーバーな表情のキャラクターを描いてみると良いだろう。

▶陽気なおジサン

派手なシャツ、サングラス、アフロヘアーで陽気さを表現。口を大きめに描くことでさらに陽気さが増す。胸毛など個性的な要素をプラスしてみよう。

想定年齢：40代



◀凸凹泥棒コンビ

長身痩躯なおジサンと、小太りなおジサンの凸凹泥棒コンビ。体型に合わせて顔の細さを変えよう。小太りなおジサンが何か失敗して、長身痩躯なおジサンが小言を言うというようなシチュエーションが凸凹コンビらしい。

想定年齢：40代

サスペンス映画系

ホラーやスリラーなどシリアスで緊張感のある作品が多いサスペンス映画。その中でも狂気的なオジサンといえば、マッドサイエンティスト。ここではその魅力と描く上でのポイントを紹介。

▶マッドサイエンティスト

動物実験や人体実験などを厭わない科学者。血や薬品らしきものがついて汚れた白衣や、伸ばしたままの髪をぞんざいに結んだだけの髪型、手に持ったメス、歪んだ口元などが狂気を表現している。

想定年齢：40代後半～50代



illustrator comment

我が道を行ってあんまり身なりとか気にしない感じの人です。たぶん、体に良いものを食べずに研究に没頭してるのかなと。こういう自分の世界に浸っちゃってる人は描くの楽しいです。(メグル)

point

マッドサイエンティストのイメージを出すために、目の下にクマを描きつつ、口角も下げた。仏頂面に描くことで、あまり友好的ではない印象のキャラクターが出来上がっているのがわかる。特徴的な性格のキャラクターを描く際は、見た目にもその性格のイメージを反映させると伝わりやすい。



髪の毛もぼさぼさで伸ばし放題。

ちょっと驚鼻というか、げっそりしてます。不健康そうな感じで。

正面でもあんまりこっちと目を合わせません。人付き合いが好きじゃない感じ。

あんまり身なりとか気にしなさそうなイメージです。

ギャング映画系

ギャング映画にはオジサンが活躍するものが多い。渋いオジサンからいかついオジサンまで幅広いキャラクターが登場するのが特徴。服装なども様々なので、キャラクター設定に合わせて描き分ける必要がある。

マフィアの中でもわりと上の人なイメージで、ちょっと貫録のある感じを意識して描いてみました。



illust : メグル

アゴの骨を意識して描くと、わりとオジサンっぽいというか、年季を感じさせるといいます。

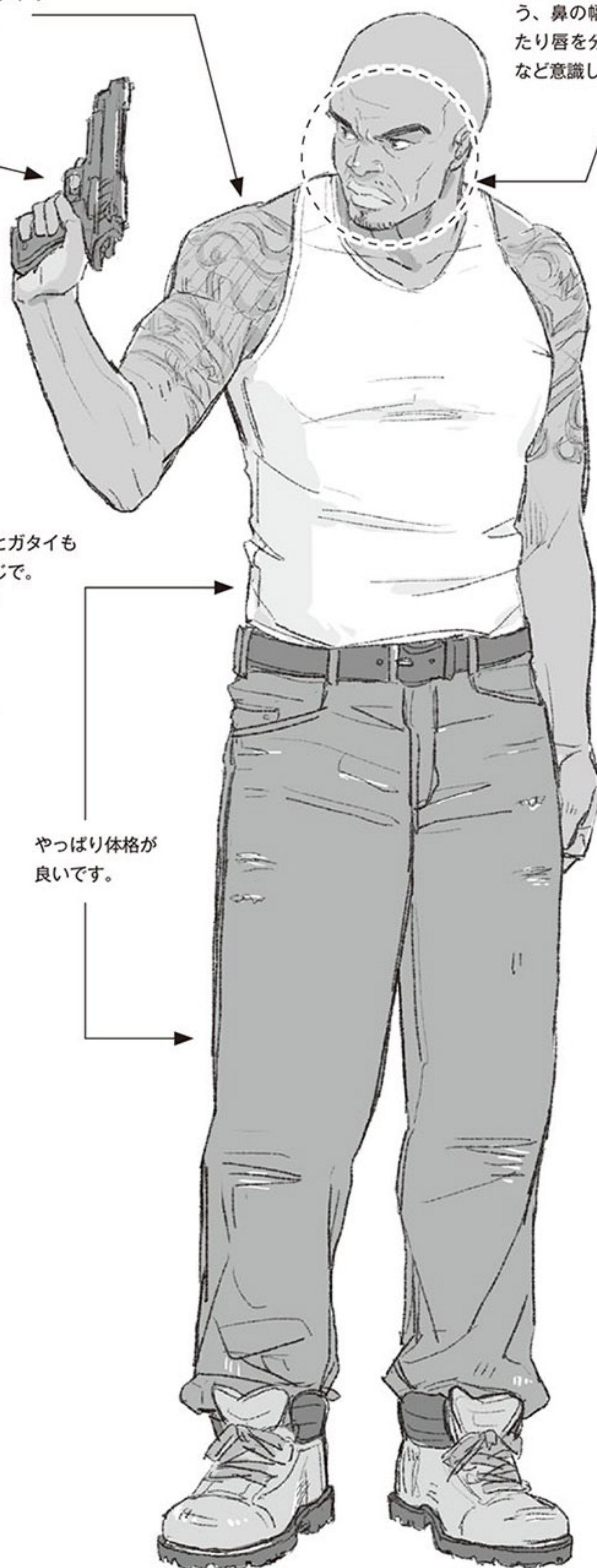
裏社会に通じてそうなキャラかなと思ってイメージしました。タトゥーも入っていたり。

▼ストリートギャング

オジサンながらガタイの良い体つき、スキンヘッド、肩から腕にかけて彫られたタトゥーを描くことで、ストリートギャングらしさを表現している。

想定年齢：40代

特徴が出やすいよう、鼻の幅が広かったり唇を分厚くするなど意識しています。



ちょっとガタイも良い感じで。

やっぱり体格が良いです。

illust : ワイ

◀マフィア

余裕のある表情と葉巻、スーツ姿がマフィアのボスらしい。若いときは腕っぷしが強かったというような設定がある場合は、肩幅を大きめに、脚まわりを太めに描いてみよう。

想定年齢：50代後半

西部劇

西部劇では青年だけでなく、見た目が少し若いオジサンが活躍することが多い。銃を構えたときの精悍な様子や、日常の碎けた表情のギャップも魅力である。

▶ガンマン

堂々と銃を構え、口元はキリッと真剣な表情が特徴。首に巻いたマフラーもポイント。

想定年齢：40代後半



point

ガンマンとは銃火器の扱いに長けた者を指す名称であり、西部劇においては保安官もカウボーイもみなガンマンに分類される。服装もジーンズにシャツ、ジャケット、ハットなどのデザインが似ているため、キャラクターを描き分けるにはその人物の性格や表情で明確な違いを出す必要がある。



illustrator comment

ガンマンは撃ち合っているところをイメージしました。手でトリガーというか撃鉄を起こしています。性格は真面目というか、少し固めな感じです。義理堅そうな感じかも。対してカウボーイはチャライですね(笑)。酒場でお酒を飲みながらナンパしている感じです。保安官は这其中で一番真面目そうです。(ワイ)

口の髭もきっちりして
ます。家庭を持っている
感じがします。

時代が時代だから仕方なく銃
を持つ、というイメージです。

▼カウボーイ

保安官やガンマンよりも柔らかい印象があるカウボーイ。髪型を少し長めに無造作に見せると良い。また襟元を開けたり、腕まくりをしたりとラフな格好が重要。

想定年齢：40代前半

ベストをカチッと着
ています。真面目そ
うな感じ。

ナンパしてそうな顔
です。髭もいやらし
さが出ればなど。

服装はちょっと
おしゃれな感じ。

アクセサリもつけ
てます。胸毛や腕毛
でワイルドな感じに。

テキーラあたりの
強いお酒の
イメージです。

▲保安官

きっちりと着こなしたタイやベストで保安官の真面目さや清潔さを表現。保安官の場合、口髭などで個性を出すと良い。

想定年齢：40代後半

海外ドラマ系

海外ドラマには様々なジャンルがあれど、その中でもオジサンが印象的なのは、ミステリードラマの探偵や、ホームドラマのパパ。恰好や体型が特徴的なので描きやすいジャンルといえるだろう。

▶探偵

特徴的な帽子やコートで探偵らしさが出る。また小物としてパイプや葉巻を持たせても良いだろう。事件現場では手袋も必須。髪は帽子で隠れてしまうが、少し長めの方がミステリアスな雰囲気が出る。

想定年齢：40代



illustrator comment

見たまんまホームズのイメージになっちゃいました(笑)。推理するのが大好きで、事件を楽しんでいそうな雰囲気です。パイプも持たせてみました。頭は良いと思うので、知的に見えるように気をつけました。(ミムラ)

▲裏をかかれる

▶ パパ

ホームドラマに登場するパパは包容力があり、優しい笑顔が特徴的。肩幅やお腹周りを大きめに描くといだろう。

想定年齢：40代

太めじゃないんですけど、ちょっと大きめの包容力がありそうなイメージです。

口の端を片方上げて、余裕のある感じの表情です。

全体的に大きく、筋肉質だけでなくちょっと丸みを持たせようと思いました。

大声で「がはははは！」って笑う感じです。

▲豪快に笑う

足はそんなに長くない、どっしりした感じです。

point

中年太りで筋肉とはあまり縁がなさそうな日本のお父さんに対して、海外のホームドラマなどで登場するお父さんは、どっしりと構えて頼りがいのあるパパとして描かれることが多い。欧米人の写真などを参考にしながら、額やアゴの輪郭など、骨格が体表にあらわれる部分を意識してタフなパパを描こう。



illustrator comment

頼りがいがあるというか、ちょっと大きめで包容力がありそうなイメージで描きました。大声で笑いそうな雰囲気、細身よりはどっしりした感じです。いつもはあまりほうれい線とか描かなかったんですけど、今回描いてみて割としっかりいったかなあと感じました。(ミムラ)

シチュエーション別デッサン

洋画や海外ドラマに登場するキャラクターたちの特徴を掴んだら、ここからはキャラクターを使って様々なシチュエーションを描いてみよう。

悪役

▶美女と悪役

映画やドラマの悪役には美女がつきもの。抱擁シーンでは、手を強調するといかつい印象が増す。美女はグラマーな体型で描こう。

毎日違う女性と遊んでそうです。

ゴツゴツして骨ばってます。指輪も見せたり。

口元がニヤリとしていて、ふてぶてしい感じです。

グラマーな金髪美女のイメージで。

point

彫りが深い欧米人の顔は、額や眉間に出る骨のでっぱりを描き、まぶたが窪んでいるように立体的に描くと説得力が出る。また、目元に加齢によるシワが斜めに入るのもポイント。この線の有無で年齢が大きく変わる。



illustrator comment

悪役の人は遊んでそうです。美女をとっかえひっかえ、みたいな。顔もふてぶてしい感じになってますね。女性の方は、とりあえず後ろ姿でお尻をバーンとなっているのを描こうかなと。金髪美女のイメージでした。(ミムラ)

▶ 推理中

眉間にシワを寄せたり、口を閉じて目を細めるのがポイント。指を頬やこめかみにあてるとさらに雰囲気が出る。

クセ毛です。

前髪を上げて帽子をかぶっていてオールバックな感じに。

illustrator comment

右はおそらく家の中で、事件のことを反芻して「あれは何のためだったんだ」とか色々考えているシーンです。下の昼食は、お茶しながら事件の顛末をずっと喋っていて、喋ってるうちにまた別のことに気づいて「あ！」って言って、食べカスが飛んだから助手が「止めるよ」「落ち着け」みたいな感じです。二人って楽しいですね。(ミムラ)

▼ 助手と昼食

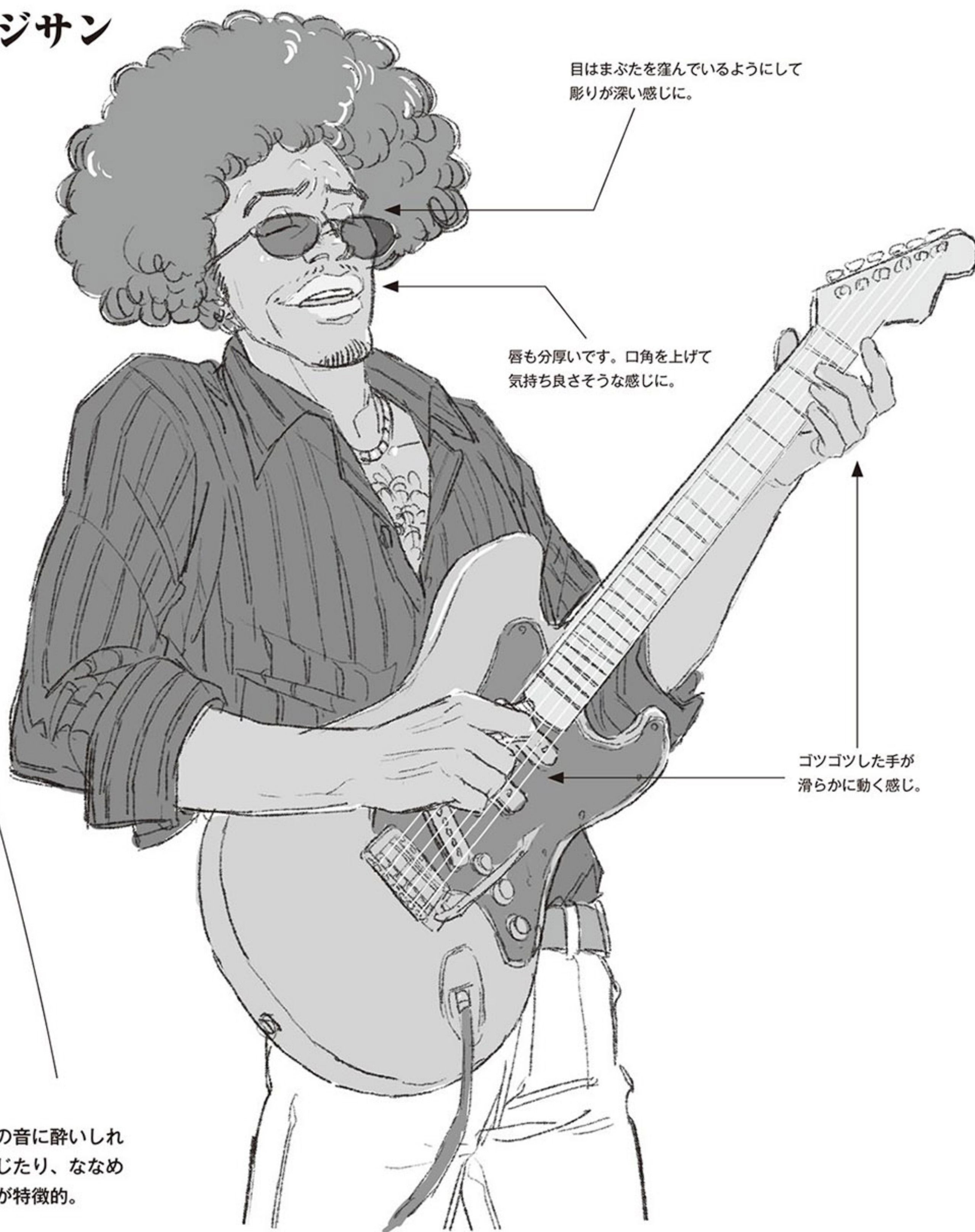
昼食中に色々と言ってくる探偵に対して、呆れている助手というシチュエーション。本来ならば目下の助手だが、目上の探偵に対して雑な対応をしているところがポイント。

ちょっと落ち着いている側と叫んでさわがしい側と……。二人の構図ではどんなことをしてるかイメージを浮かべてから描きます。

身を乗り出して夢中な感じに。



陽気なオジサン



目はまぶたを窪んでいるようにして
彫りが深い感じに。

唇も分厚いです。口角を上げて
気持ち良さそうな感じに。

ゴツゴツした手が
滑らかに動く感じ。

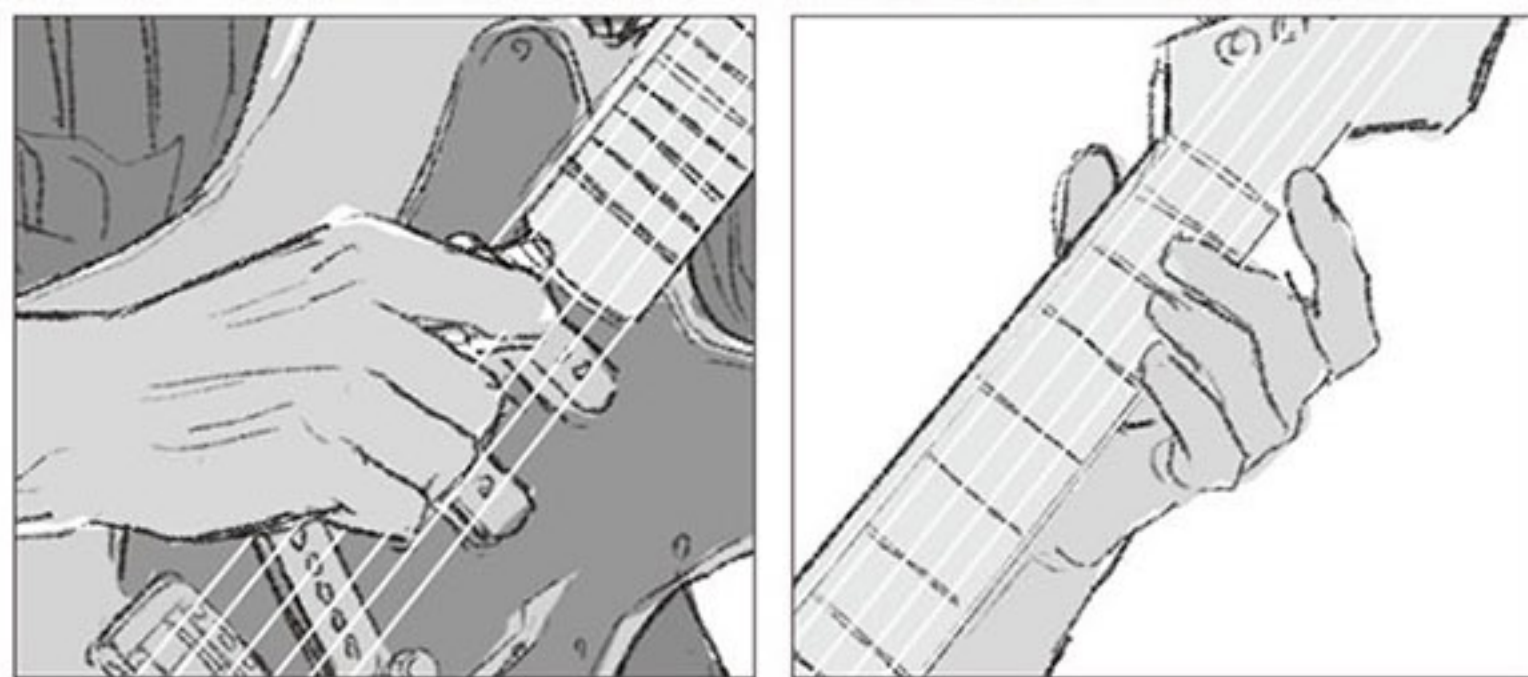
体を反らしています。

▶ギターを弾く

ギターを弾いて、その音に酔いしれている様子。目を閉じたり、ななめ上を向くような姿勢が特徴的。

point

ギターを弾くための指使いには非常に多くのパターンがあり、知らずに描くと不自然な絵になってしまう。大抵は複数の弦を抑えてコードを弾くことが多いので、実際のコードを調べて指の動きを研究しよう。また、この絵のギターは右利き用だが左利きの場合はギターの向きも手も逆になるので注意。



illustrator comment

陶醉しているのかなと思って、目を瞑って気持ち良さそうな感じを意識して描きました。顔は彫りが深くてちょっと骨が出ている感じで、唇も厚くしてます。体が反っているとより陶醉している感じが出るかなと思いました。(ワイ)

マフィア／ギャング

▶猫を拾う

捨てられた猫を見て緩んだ表情を見せるシチュエーション。強面のマフィアが、猫を見てにやけるというギャップが魅力。



隠しきれてない
いかつさが出ればと。

動物好きだけど動物からはそんなに
好かれなさそうな……でもこの猫は
喜んでいます。

▼ぶん殴る

ストリートギャングらしい体格を活
かした殴るポーズ。ストレートより
も大振りのフック気味に描くと威力
の大きなパンチに見える。



殴られている方の
のけぞり具合で
パンチの威力を。

効果線を描いて勢いの
ある感じを出しつつ。

暗殺者



◀トレーニング中

トレーニング中だが、苦悶の表情な
どを浮かべず淡々とした雰囲気が冷
淡な暗殺者らしい。引き締まった無
駄のない筋肉を描くと良い。



▶空中回し蹴り

暗殺者であればナイフだけでなく、格
闘技術も一流。蹴り上げた脚に線を描
き入れ、素早い動きを表現しよう。

illustrator comment

下のようなアクションシーンは、映画とかで
も見せ場のシーンとか、頭に残ってるシーン
を思い返しつつ描いたりします。映画を見
て、自分が「このシーンカッコいいな」とか
「おっ」って思ったところって、かなり印象的
なシーンだと思うので。(メグル)



息子を見守る

息子が遊んでいる様子を見守るシチュエーション。やや抑えめの笑顔で描くとこっそり見守っている感じが出やすい。

illustrator comment

左は子どもを遠くから見て笑っている、見守っているイメージです。ほうれい線と優しく笑っている顔を意識して描きました。下は、休日のお父さんです。すごく犬好きそうな感じがですね。実は犬を描くのが初めてだったので難しいなと思いました(笑)。(ミムラ)

全体的に太くてどっしりした感じだと、頼れるパパという感じがします。

なんとなく普段は建築関係をやっているようです。

おでこの骨が出ている部分の線です。男の人はここが出ています。

この向きからは見えませんがすごい尻尾振ってそうです。

指輪をつけて、ゴツゴツした骨の感じに。

犬と戯れる

ホームドラマでよくある犬と戯れるシーン。目をつぶっているかのような、満面の笑みがポイント。子供と遊ぶシーンでも応用が可能である。



マッドサイエンティスト

▶ 狂気に満ちた笑顔

手についた血らしきものと、狂気的な笑顔が特徴。口を開けたときに見える犬歯もポイント。目は細く虚ろな感じに描こう。

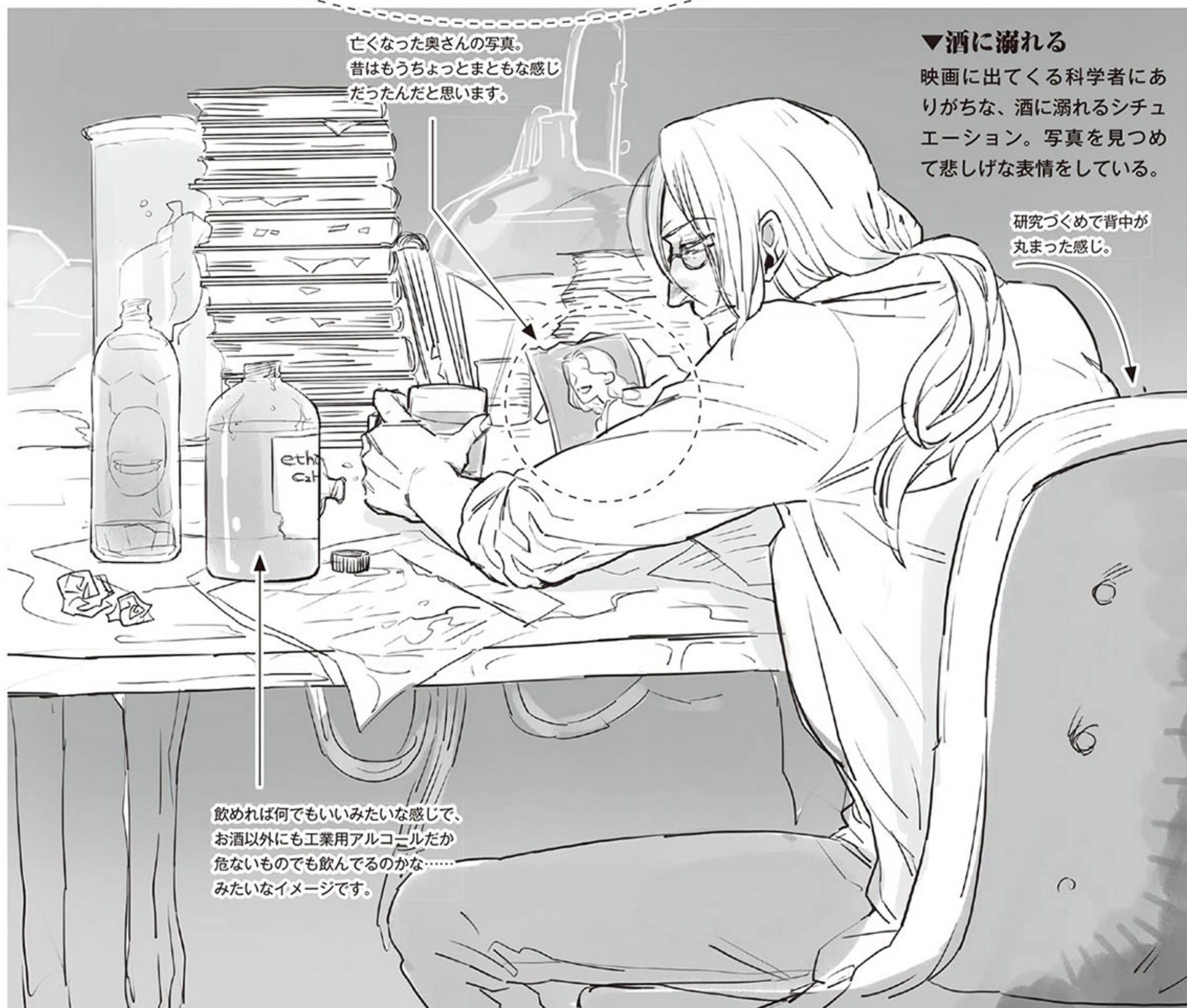
illustrator comment

狂気的笑容は、生き活きとした感じが出ればと。最初に意識して描いたのは手と顔の角度でした。手も表情の一つなのかなあって思うので、何かしらの意味がある感じで画面に入れるようにはしています。(メグル)

影を落として、マッドっぽい、ヤバい感じが出せればと。

P120とは対照的に珍しく元気です。こういうときだけ生き活きしてる感じ。

軽く握り込むような感じに。手の形も顔と同じくらい重要だと思います。



亡くなった奥さんの写真。昔はもうちょっとまともな感じだったんだと思います。

▼ 酒に溺れる

映画に出てくる科学者にありがちな、酒に溺れるシチュエーション。写真を見つめて悲しげな表情をしている。

研究づくめで背中が丸まった感じ。

飲めれば何でもいいみたいな感じで、お酒以外にも工業用アルコールだか危ないものでも飲んでるのかな……みたいなイメージです。

西部劇のガンマン／ 保安官／カウボーイ

▶ 喧嘩

酒場や道端で喧嘩をするシチュエーション。にやけた表情によってわざと喧嘩をふっかけている様子が伝わる。掴みかかっている方は口を大きく開けて、眉を吊り上げることで本気で怒っている感じが出る。

押されてますが胸倉を掴まれているので宙ぶらりんな感じに。

飄々とした感じの性格です。

表情で対比をつけます。

掴みかかる方が前のめりに。



point

相手の服を掴むといった難しい構図を描く際は、それぞれのポーズを分解して自分でやってみた上で、それを組み合わせると描きやすい。この絵では、まず右の男の掴んでいるポーズをとり、次に自分の服を掴んでできるシワや服のめくれ方を確認。最後に左の掴まれている男のポーズをとってみて、それらを組み合わせ描いている。



illustrator comment

酒場で喧嘩してるガンマンとカウボーイです。右のガンマンは真面目な感じなので、左のカウボーイが何か言って怒ったんだと思います、きっと。二人の相容れない感じが出せればと思って描きました。(ワイ)

◀ 気ままなカウボーイ

テンガロンハットに手をかけて軽く挨拶する様子。腰に手を当てて流し目なのがポイント。

▶流れ者と保安官

保安官は眉を少し吊り上げて描くことで、威厳のある表情になる。流れ者は、足を組みながら机に乗せているところがポイント。不作法な感じを出していこう。

酒場的なところで保安官が流れ者を見つけて、ちょっと気に掛けている、というイメージです。保安官の表情は疑り深い感じで。

さすらいのガンマンの態勢と、保安官がチラ見している感じが一緒に描けたらと思いこの構図にしました。

伸ばした足は横にすると大きく画面を取るので、やや斜めに。

無口なイメージです。
年齢は少し若めで。

◀さすらいのガンマン

無精髭や無造作な髪が特徴。また個性を出したい場合は、二挺拳銃などガンマンのスタイルを変えてみると良い。

コートを着ているとふわっとさせて雰囲気を出しやすいです。

裾や端がボロボロで、放浪しているイメージです。

illust : ワイ

▼女性に言い寄る

酒場で女性を口説くガンマン。酒に相当酔っている場合は、鼻から目元を赤く描くといい。また、テンガロンハットをとったときに、髪型にクセがついている点も注意しよう。

ナンパなにやけた口元で、目も半開きで酔っ払った感じに。

寄りかかりそうな、遠慮がなさそうな感じです。

クルクル回して、チャラそうな感じ。

受けた恩は返す、みたいなイメージで中央に近い位置に。

少し輪から外れる感じに。

飄々としていますが結構前にいます。

街のことを一番考えていそうなので真ん中に。

女性を守る、みたいな名目でちゃっかり参加してそうです。

illustrator comment

最後の決めのシーンは、それぞれのキャラクターの性格が出るように描きました。ナンパなガンマンだったらそこまで身構えないだろうとか、放浪のガンマンだったら、ちょっと輪から外れているのかなと、そういうイメージです。(ワイ)

▲立ち向かう男たち

迫りくる敵に仲間と共に立ち向かおうと集結する、西部劇などによくあるシーン。それぞれが違うポーズをとることで、個性を表現できる。また下からアオリで描くことでいつもとは異なるイメージを持たせることもできる。

落ち目のヒーローと 期待の新人

▼新人とのいさかい

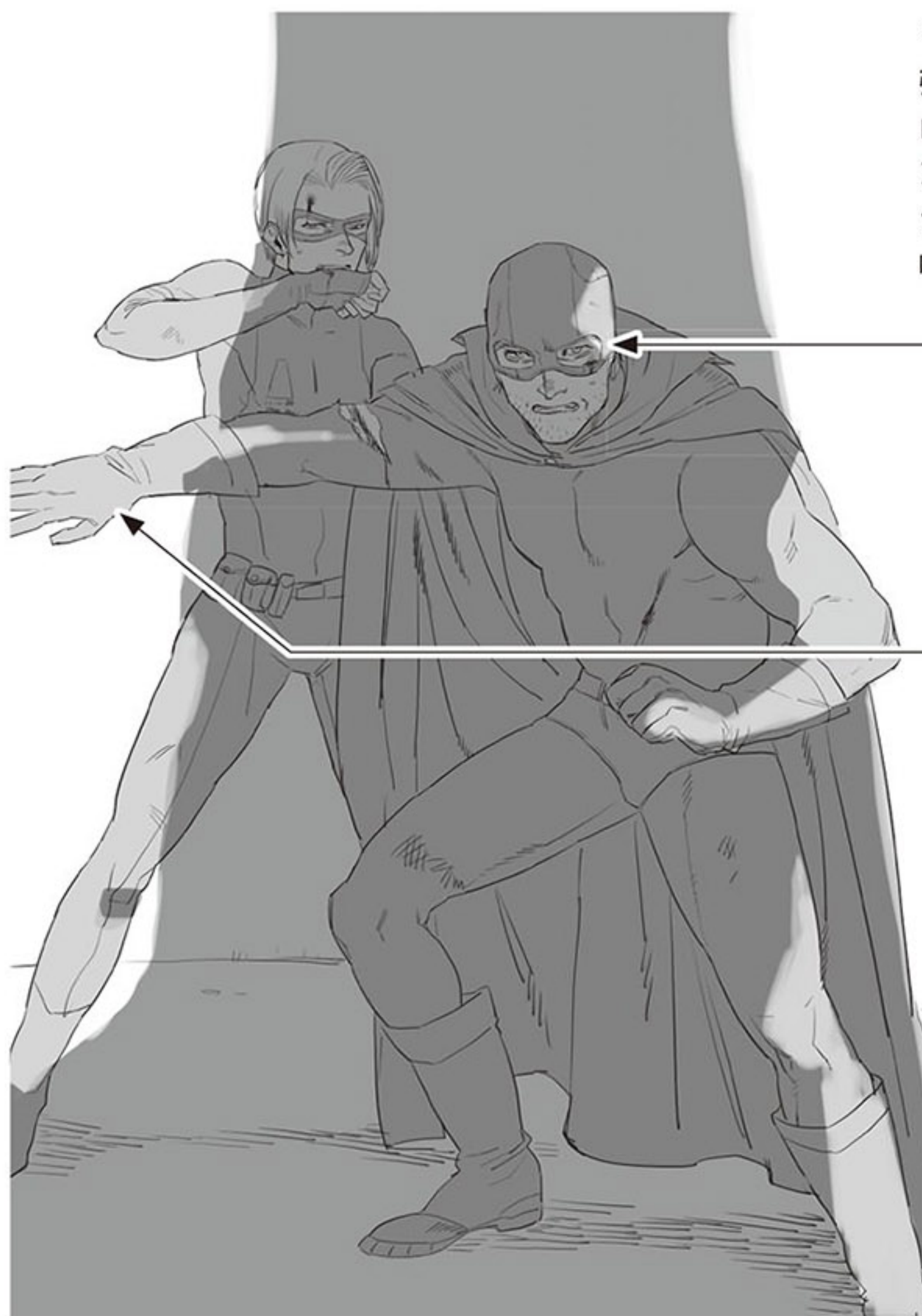
若い新人ヒーローから老いを指摘されて虚勢を張る落ち目のオジサンヒーロー。スマートな体型で冷静な表情の新人に対して、太めな体型で暑苦しい表情なのがポイント。

対比を出すためオジサンは野暮ったく、新人はシャープに。



◀強敵に立ち向かう

強敵の前に疲れと不安を見せる新人ヒーローに対して、「自分にまかせろ」とベテランヒーローらしい言動をとるシチュエーション。マスクをしているが、真剣な目や喰いしばった口元が重要。



焦りつつ、目の力は失わない感じで。

年長者だからみたいな理由で庇ってます。きっと、弱いけどがむしゃらにいくタイプです。

なりふり構わない感じもオッサンぽいと思います。

朝っぼい感じが出るかなと。平穩が訪れた的なイメージで。

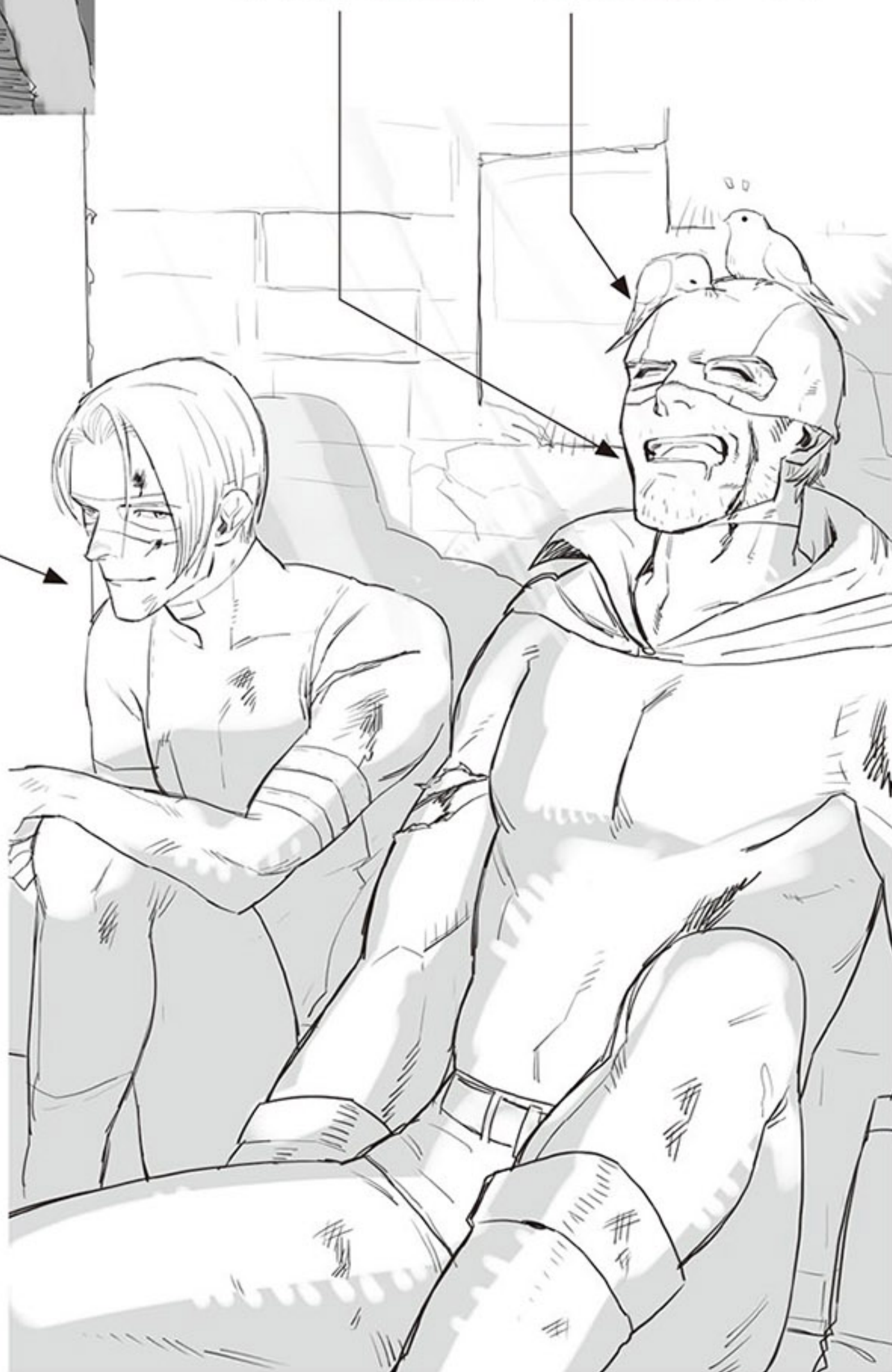
柔らかい表情で、ちょっと認めたような感じです。

illustrator comment

最後は戦いの後という感じで、ちょっと朝っぼい感じを出そうとして鳥を描いてみました。鳥がチュンチュンして朝陽が射してて、一晩ずっと戦い通してたような感じ。影もあまりなく、ボロボロで燃え尽きたイメージです。(メグル)

▶戦いの後

なんとか強敵を退けた疲労困憊なベテランヒーローと新人ヒーロー。柔らかい表情にすることで、戦いを経て打ち解けた様子なども描写できる。



間抜けな泥棒コンビの 逃走劇

得意げな表情で
「静かにしろよ？」
とか言ってそうです。



フラグが立ちつつ
あります。目を開いて
間抜けな表情で。

この後頭から床に落ちてさらに
音を立てるんだろうな……
というイメージで。

▶ターゲットの家に侵入

長身の方がリーダーシップをとり、小太りの方が足を引っ張る凸凹泥棒コンビ。小太りが失敗しそうなのに気づかずニヤリとしているところがコメディ的。

point

凸凹コンビの魅力は、互いのキャラクターのギャップが大きいほどより際立つ。リーダーシップをとる長身の男は自信に満ちた表情で、足を引っ張る小太りの男は常に焦りや不安げな表情を心掛けると対比がわかりやすい。





腕を振り上げるとより
コメディ調の絵柄に。

2~3回噛まれて
命からがら……
という感じです。



捕まったのに
怒ってます。
反省しない
タイプです。

長身と対照的に、
視線を下げて
ぐったりしてます。

縛ったハムみたいな
イメージで
食い込ませます。

▲見つかって逃走

小太りの失敗で見つかってしまい逃走するシーン。オタオタする小太りに対して、長身の男が走りながらも怒りの表情を向けるところがポイント。

illustrator comment

小太りな方がいつも足を引っ張るんだろうな、というイメージです。侵入したときもそれで音を立てて見つかって逃げて、犬に噛まれつつ「見捨てないで〜」みたいな感じで。長身の方は捕まってもまだ怒ってる、しぶとそうな感じを意識してみました。(メグル)

▲あっさり逮捕

コメディ映画などではお決まりだが、間抜けな泥棒コンビは失敗してすぐに逮捕されてしまう。縄で縛られている様子がコメディっぽさを演出。

逃亡者と追跡者



目を細め、口元を歪ませて焦っています。

汗一つかかない上に無表情だと、より冷徹な印象に。

▲追う者、追われる者

常に不安な表情を浮かべる逃亡者に対して、物陰などに隠れながら機会を伺う追跡者。追跡者の方は常に冷静で表情を変えないように描くと良い。

オーバーに動いていると焦っている感じに。

手袋をはめ直してます。仕掛ける直前という感じです。

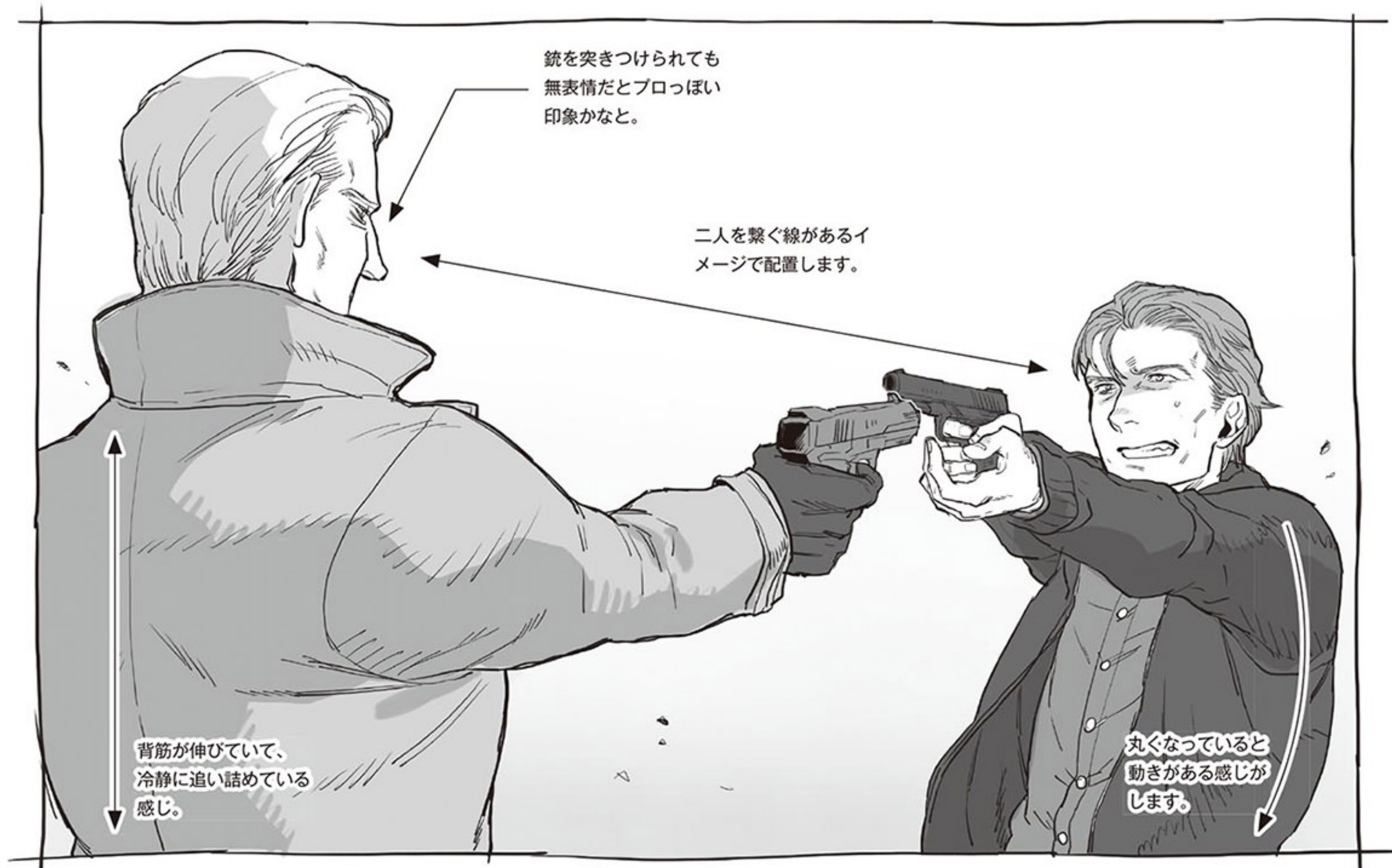
point

いつどこで襲われるかわからない逃亡者は常に不安な状態にあるため、感情が表情やしぐさにあらわれやすい点に注目。対する追跡者は、自分が優位な位置にいるため、しぐさや表情にはあまり感情が出てこない。対照的な表情と動きを描くことで、二人の間にある力関係や緊迫感を演出することができる。



illustrator comment

友人もしくは妻が殺される現場を見てしまった男(逃亡者)が、口封じのために追跡者に追われる、というアクション映画のイメージです。追跡者の方は無口でホントに冷徹な感じで、仕事を忠実にこなす人間のイメージで描きました。(メグル)



▲銃を向け合う

遭遇した逃亡者と追跡者が銃を向け合うシーン。汗を描写したり、喰いしばった口元を描くことで緊迫感のあるシーンになる。

point

銃を向け合うシーンで互いの力関係表現したい場合は、追い詰めている人物を手前側に配置しよう。手前の人物がカメラ寄りになることで絵が大きくなり、追い詰められている側よりも強い印象を与えることができる。



▶ 弔い

映画などでは死んだ妻子や友人の弔いをするシーンがよく描かれる。俯き加減で丸まった背中や、ポケットに手を入れるポーズを描くことで哀愁を表現しよう。



 character index

142 オジサンの描き方



profile

百舌まめも

comment

大変楽しく描かせていただきました。
描く度にオジサンの様々な魅力に気づかされます。
ありがとうございました！



profile

篁ふみ

サイト名：MOIRAI URL：<http://moira-takamu.com/>
Twitter：@_takamu

comment

いろんなキャラクターやシチュエーションを楽しんで描かせていただきました。
普段何気なく描いてたところも改めて考えたり、
私自身もいろいろ勉強になりました。
ありがとうございました！



profile

ミムラ

comment

いろいろなオジサンを描かせていただけて
とても楽しかったです。



profile

メグル

URL：<http://www.pixiv.net/member.php?id=13610>

comment

拙いながら色々なオジサンを描くことが出来てとても楽しかったです！
好きな要素をかなり好き勝手に盛り込ませていただきました……。



profile

ワイ

comment

今回色々なタイプのオジサンを描くにあたり、
参考に映画を何本か観たのですが
そのおかげで新たに西部劇にはまってしまいました。
魅力的なオジサンが勢揃いです。
沢山のオジサンを描かせていただきとても楽しかったです。

Did you enjoy this book?

Love OJISAN!

編著	スタジオ・ハードデラックス
編集・執筆	石川悠太 小俣元 渡邊千智 高松良次(SHDX)
装丁デザイン	松澤のどか(SHDX)
デザインDTP	松澤のどか(SHDX)
編集統括	中田絵理香(廣済堂出版)

オジサンの描き方

2014年3月15日 第1版 第1刷
2015年6月5日 第1版 第4刷

編者 スタジオ・ハードデラックス
発行者 清田順稔
発行所 株式会社 廣済堂出版
〒104-0061 東京都中央区銀座3-7-6
電話 03-6703-0964(編集)
03-6703-0962(販売)
Fax 03-6703-0963(販売)
振替 00180-0-164137
URL <http://www.kosaido-pub.co.jp>
印刷・製本 株式会社 廣済堂

ISBN978-4-331-51808-3 C2071

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本はお取替えいたします。